HACKERS
La storia, le storie
Maya
malatempora / pioggedorate

HACKERS
STORIA E LE

Controcultura, cultura alternativa, antagonista, di movimento.
Siamo nelle librerie degne di questo nome.
Se non ci trovate, specie in provincia, chiedeteci le copie direttamente al sito internet, sul quale potete leggere il nostro web-magazine settimanale

Vicolo della Penitenza, 24
00165 ROMA
tel/fax 06.68.804.321
**www.malatempora.com**
**malatempora@libero.it**

Copertina e impaginazione: *Valerio Bonome*

**malatempora** editrice

# McLink

"Venite subito qui o vi strappiamo le palle"
"Venite subito qui o vi sparano in bocca!"
"Ma cosa succede?"
"Hanno hackerato McLink. Hanno distrutto tutto!"

Era il 1989, erano i primi di maggio, ed io ero in ufficio alla Silory Graph con il mio programmatore Eagle (Gianluca) davanti a 5 o 6 giornalisti presentando Image OnLine, la prima Banca Dati nel mondo che trasmetteva immagini in tempo reale sullo schermo. Ideata e progettata come oggi siamo abituati a vedere Internet, ossia come il WWW. Da li a pochi giorni avremmo fatto la presentazione ufficiale alla stampa ed alle televisioni, la cosa sembrava a tutti molto interessante, ma quel giorno mentre parlavamo con i giornalisti, arrivo' la telefonata di Paolo C. direttamente dalla Tecnimedia, la societa' proprietaria di quella BBs che "avevano hackerato" quella notte: McLink.
Capii solo molto piu' tardi che Paolo C. aveva forgiato quelle minacce da solo, che i soci della Tecnimedia molto probabilmente volevano solo parlare con noi, perche' eravamo amici dei 3 che erano penetrati nel loro sistema, nella loro BBs ed avevano combinato chissa' cosa. Evidentemente pensava che con delle minacce come quelle saremmo corsi subito la'. Infatti fu cosi', mollammo tutti i giornalisti ed attraversammo la citta' per andare alla riunione dei soci convocata straordinariamente a causa del grosso hackeraggio. C'erano tutti i soci meno uno, Paolo Nuti lo avevano lasciato al piano di sotto, mi avevano levato la grossa soddisfazione di rimproverargli il fatto che mesi prima gli avevo chiesto una riunione per organizzare un'associazione di SysOps per gestire la sicurezza appunto e lui mi rispose che avevano clienti da miliardi e che se volevo parlare con lui ed il suo programmatore, Bo Arnklit, soprannominato Bo Arna_link, dovevo "*alzare il culo ed andare li*" attraversando tutta la citta'.
All'epoca eravamo pochi in Italia ad usare un modem, a penetrare le Reti, e ci conoscevamo tutti, quindi quelli "pericolosi" si conoscevano si sapevano i loro nomi, tipo il Mario Lamanna, ma di lui parlero' a fondo piu' avanti. Eravamo talmente pochi che ci riducevamo a 4 o 5 donne e ricordo che nelle chat non dovevamo mai dire il nostro sesso, perche' rischiavamo di trovarci qualcuno sotto casa in cerca della "bestia rara ed anomala".
Ma torniamo alla riunione, un grande tavolo rettangolare con il Corrado Giustozzi

(l'unico simpatico della Tecnimedia) a capotavola alla mia sinistra, Eagle alla mia destra, davanti a noi gli altri soci ed il Paolo C. che mi guardava con gli occhi languidi che mi rinfacciavano che non avevo mai voluto una storia con lui, erano mesi che ci provava...
La riunione comincia spiegandoci che eravamo stati convocati perche' eravamo amici degli Hackers che avevano violato il loro computer. Erano entrati quella notte ed avevano firmato l'attacco:
Amadeus, Alex B., Jam Master – Lunga Vita al S)acro O)rdine dei C)avalieri T)elematici. Ed erano entrati con il mio account in McLink. Palla colossale. McLink era stata distrutta, ma ancora non avevano l'entita' dei danni, ci stavano lavorando su'. Noi ovviamente, non ne sapevamo nulla, non avevamo la piu' pallida idea di quello che era successo, non esistevano i cellulari e non avevamo potuto chiamare Amadeus per sapere la verita', oltretutto lo avremmo svegliato, lui dormiva sempre. Sempre…sempre...! Un'animale notturno. Una caratteristica degli Hackers.
Niente, non serviva nulla, noi continuavamo a dire che eravamo all'oscuro della cosa, che volevamo sapere cosa era successo, cosa avevano combinato e loro continuavano a chiedere a noi delle spiegazioni che non potevamo dargli. Quando Eagle genialmente trovo' il modo di spostare il discorso e disse: "sono preoccupato, se veramente Amadeus ed Alex sono entrati nel vostro sistema, allora state attenti al Pinguin!".
Panico, nessuno sapeva cos'era il Pinguin!
Neanche Eagle lo sapeva, se lo era inventato in quel momento per cambiare discorso perche' non ne poteva piu', disse che era un virus che avevano creato loro stessi che era pericolosissimo, capace di fare grossi danni. Diede una serie di spiegazioni tecniche e terrifiche, Bo Arna_link prese appunti e ci congedarono. Ringraziandoci. Paolo C. ci accompagno' sino alla macchina chiedendoci scusa per i termini usati, ma doveva fare qualcosa per mantenere il posto di lavoro la'. Per fortuna non lo ho mai piu' rivisto, non so che fine abbia fatto. Per fortuna!

Nel pomeriggio, riusciamo a svegliare Amadeus (lui dormiva sempre. Sempre…sempre...!), che con l'aria assonnata ed innocente ci dice che non avevano fatto un granche', avevano cambiato quella che oggi chiameremmo "la loro Home Page" (all'epoca le BBs erano tutte realizzate in ascii, ossia solo con i caratteri che troviamo sulla tastiera, si potevano solo cambiare i colori, ma riuscivamo ugualmente a creare grafiche scarne ma piacevoli) ed avevano scritto:

"WE DID IT !" (siamo passati di qua)
e sotto S.O.C.T. (Sacro Ordine dei Cavalieri Telematici)
ed avevano firmato.
Amadeus, Alex B., Jam Master.

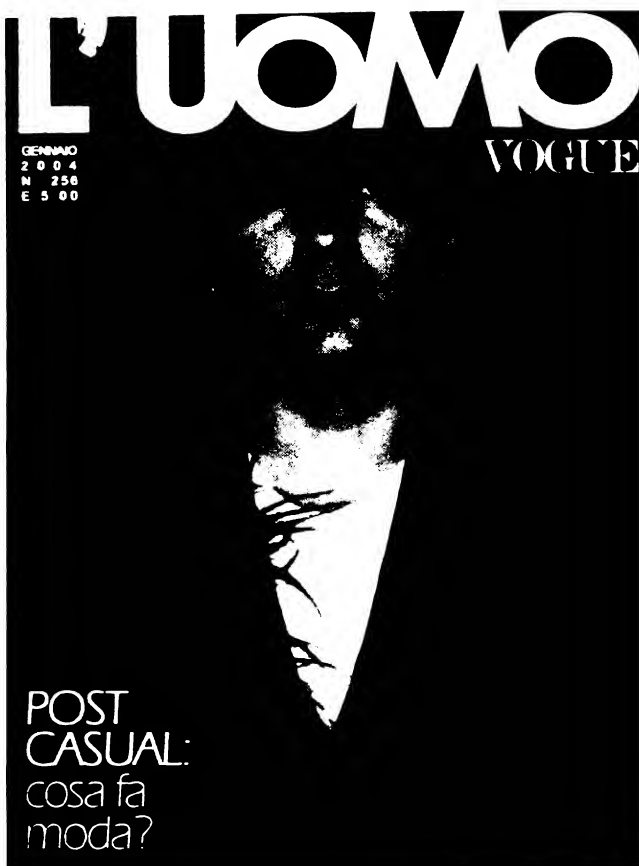
```
=======================================================================
 *  *  *   *****      ****   *   ****       *    *****
 *  *  *   *          *   *  *   *   *      *      *
 *  *  *   ***        *   *  *   *   *      *      *
 *** *     **         **  *  **  **  *      **     **
  ***      *****      ****   **  ****       **     **

MC-Link Bug Found by ................. Jam Master
Hack Perpetrated by ...................... Amadeus
Banner by ................... NeuroMancer [AlexB]

      Finalmente ci siamo presi la dovuta Vendetta
              per gli affronti subiti.

                   Lunga Vita al
      S)acro O)rdine dei C)avalieri T)elematici
=======================================================================
```

Jam Master, Igor, non l'ho mai conosciuto, o forse si, ma nessuno gli ha mai dato importanza o quantomeno Amadeus ed AlexB hanno giurato che non ci diranno mai chi e'.

## Amadeus

Amadeus, Max M. era un ragazzino di 16 anni che aveva cominciato a giocare con il modem a 10, girava per le BBs ed era sempre molto annoiato. Era incredibile, quando metteva le mani sulla tastiera, lo si poteva riconoscere tra mille, aveva studiato pianoforte al conservatorio ed aveva un modo di digitare come fosse la tastiera del piano emettendo un suono particolare ed unico, velocissimo, armonico, frocio direi... Dormiva sempre, ti trattenevi fino all'ora di pranzo per chiamarlo e la madre ti rispondeva: "sta dormendo"... allora ci riprovavi verso le tre del pomeriggio e la madre ti rispondeva: "sta dormendo".. e cosi' durante le ore che seguivano. Si svegliava verso le 8 di sera preso dai morsi della fame e passava la maggioranza

delle serate/notti davanti al pc, per le BBs e naturalmente in Itapac, la nostra grande porta sul Cyberspace.
Me lo misi in societa' che era proprio un ragazzino, ma mi serviva per Image OnLine, era troppo bravo, unico, dormiva sempre ma quando riuscivo a svegliarlo faceva le cose a tempo di record, in modo geniale, trovava una soluzione a tutto. Una volta riusci' a mettere "in mutande" il responsabile telematico della Fininvest che ci aveva chiamati a Milano incuriositi ed interessati a questa Banca Dati professionale che trasmetteva immagini in tempo reale sul tuo schermo e lui mentre dormiva in piedi (non e' una battuta, dormiva veramente in piedi, appoggiato al muro, con il giacchetto sotto il braccio) in uno sprazzo di lucidita' apri' la bocca oltre che gli occhi e disse "*lei sta 'sbagliando, lei non ci capisce niente....*" E parti' a raffica con una serie di motivazioni che non perdevano una battuta lasciando il tipo senza parole. Poi si e' riaddormentato, sempre appoggiato al muro.

Un'altra volta e' riuscito a fare un grosso botto, nel senso che sempre durante una riunione di lavoro, stavolta seduti ad un tavolino, la testa poggiata sulla mano, gomito sul tavolo, tanto per darsi un contegno e nascondere il fatto che stesse dormendo in piedi e' cascato sulla tastiera. Addormentato! Fece un grosso botto!
Oggi Amadeus e' considerato uno dei giovani esordienti piu' capaci in Internet ed uno dei soli 4 italiani che e' riuscito a "far soldi" attraverso la Rete con un sito che vende stock di occhiali all'estero. E' ancora molto annoiato, sempre, cosi' la notte fa il Pr in discoteca, e se incontrate qualcuno fuori ad una discoteca con una grossa parrucca con su una Barby che gli fa l'altalena sulla testa, bhe' avete incontrato Amadeus.

# Alex B.

Alex B., invece era un ragazzino molto sveglio "conosciuto esperto delle debolezze dei sistemi informatici finanziari", fino a che un giorno non gli suonarono alla porta e gli dissero:
" *Sai quei Pc che ti sono arrivati l'altro giorno? Dovresti rimandarli indietro, il numero della carta di credito che e' stato usato e' di un senatore americano... se rimandi indietro tutto, facciamo finta di niente...*"
Oggi ha una sua societa' che si occupa di informatica, sempre all'avanguardia sulle tecnologie, un bravo dirigente d'azienda con l'hobby della video-comunicazione. Vive in simbiosi col suo palmare, un computer/cellulare/data_base/echipiunehapiunemetta sempre connesso, se gli lasci la tua email in mezzo alla strada, lui comincia a scarabocchiare cose sul display di questo apparecchio e giura che la mail poi ti arriva. Non e' vero!! Secondo me fa solo scarabbocchi. A me le sue emails non arrivano ed il cellulare lo trovi sempre irraggiungibile perche' e' sempre connesso.

Di nuovo McLink, passa un giorno dal famoso hackeraggio e Amadeus decide di chiamare la Tecnimedia per chiarire la situazione. Viene convocato immediatamente, rischia anche un colossale incidente col motorino visto che ad McLink sapeva arrivare solo via modem, sono circa le 11 di mattina... lo staff gli spara una raffica di rabbia e minacce di denuncie. Me lo immagino a quell'ora... lui che dorme sempre... appoggiato al muro della Tecnimedia con gli occhi mezzi chiusi... ad ascoltare in silenzio preso dal sonno tutte quelle parole che probabilmente gli rimbombavano intorno... poi il solito sprazzo di lucidita', la sua risposta fu:
*"primo, ho sedici anni, se mi denunciate non e' che mi facciano molto...*
*secondo, dovreste ringraziarci, perche' vi abbiamo trovato un buco nel sistema, terzo, non ve ne siete accorti, ma non abbiamo solo cambiato la vostra pagina di benvenuto, avete lasciato scoperte alcune directory, ed abbiamo scaricato i sorgenti di McLink, interessanti tutte quelle parti con su scritto copyright AT&T...*
Gia'! Loro che erano presenti a tutte le conferenze sul copyright come relatori in difesa dei diritti d'autore, avevano utilizzato pezzi di sorgente che non potevano utilizzare. Illegalmente.

Amadeus, Alex B. ed Jam Master, avevano "bucato", "hackerato" (avevano fatto un defacing come si dice in gergo) McLink alle 4 di mattina sulle note della cavalcata delle Valkyrie. La verita' e' che la Tecnimedia voleva mettere la BBs a pagamento,

proponendo un costo di 50mila lire che per dei 15/16enni era veramente tanto all'epoca e si ritrovarono 3 ragazzi annoiati che, ancora notte, con un'Amiga 2000, volevano fargliela pagare. McLink rimase chiusa per diversi mesi aspettando la versione 2 del programma facendo molta attenzione agli eventuali "buchi".
Fu' la fortuna di Agora' Telematica che aveva aperto qualche mese prima e che proponeva gli stessi servizi gratuitamente. Quella del Partito Radicale, di Ciccio Messere.

Fu anche la prima volta che mi trovavo davanti al termine "Hacker".

**Storie Vissute**

# QSD & Itapac

Amadeus, Alex, Eagle, Corto Maltese, Field, Miles Tag, NoBody... c'era un solo posto dove ci si incontrava, tutti, l'unico posto dove potevamo scambiarci informazioni e crescere dal punto di vista telematico, anche dal punto di vista Hacker... QSD !
QSD era una Banca Dati, una chat per la precisione, situata in Francia proprieta' della Sicomm. E' passata alla storia ed ha portato noi nella storia. Per accedere a QSD dovevi necessariamente avere una password trafugata alla sip il che gia' faceva di noi tutti degli Hackers, o almeno noi tutti ci sentivamo cosi'.
Un giorno venne nel mio ufficio Fancy racimolato in Agora' Telematica nell'area "singles", grossa stazza e grosso amico, accende il modem e cambia la mia vita! All'epoca con i modems si faceva una chiamata urbana chiamando direttamente il computer che ospitava la BBs che ti interessava, se la BBs era in un'altra citta' pagavi una interurbana ed una internazionale se era all'estero. Quasi tutte erano gestite da ragazzi molto giovani, 15, 16 anni, i loro computers erano per lo piu' delle "Amiga" che si facevano comprare dai genitori convincendoli che era una consolle per giocare ed era venduto appositamente per le sue avanzate capacita' sui giochi, ma invece l'Amiga permetteva anche il multi-tasking (sistema per cui piu' utenti potevano entrare nel computer e quindi ricevere piu' chiamate contemporaneamente). L'unico altro sistema operativo disponibile per questo scopo era lo Unix (anzi, lo Xenix, lo Unix per i Pc), ma costava troppo. Questi giovani Hackers si potevano permettere solo due o tre modems; il piu' delle volte accendevano la BBs solo di notte (perche' durante il giorno il telefono serviva alla mamma, alla famiglia in

generale) per cui spesso trovavi occupato e dovevi pazientare che qualcuno si disconnettesse e ti lasciasse il posto. Una volta nella BBs entravi nelle varie aree, i forum la chat dove lasciavi e leggevi messaggi, la posta (che funzionava solo all'interno della BBs stessa), l'area files dove prendevi e lasciavi giochi e programmi che servivano a tutto ed a niente, poca roba insomma... restavi chiuso in quella BBs fino a che non sconnettevi, non potevi saltare da un computer all'altro come facciamo oggi con Internet.

Ma Fancy e' arrivato con Itapac... una porta spalancata sul Cyberspace... che ci permetteva di "navigare" quasi come facciamo oggi, anzi meglio!! Potevamo passare da un computer all'altro dandogli una "NUA", un po' l'Url di oggi, solo che era numerica, anche 13 numeri, difficilissimi da ricordarsi a memoria (QSD=0208057040540), ma prima dovevi avere una "NUI" ossia una password che o acquistavi dalla sip ad enormi costi, o la trafugavi, o te la facevi dare, la scambiavi con qualche cosa d'altro o l'acquisivi per simpatia, come nel mio caso. La NUI permetteva una tariffazione a tempo e non a distanza come la linea telefonica. E cosi' mi ritrovai la mia NUI, la "NLLPO99-" alla quale fu agganciata la Nua di QSD e scoprii il mondo.
NLLPO99-0208057040540 la Porta Magica!
Tanti, forse tutti gli Hackers del mondo, si ritrovavano li per scambiare informazioni o solo per cazzeggiare, chattare come si dice. I gestori di QSD non hanno avuto la vita facile dal 1988 al 1993, quando chiusero perche' Internet aveva ormai preso il sopravvento e per gli utenti rischiare con le password trafugate non aveva piu' senso. Erano continuamente costretti a programmare qualcosa che monitorasse (che controllasse) cio' che veniva scritto dagli utenti che si scambiavano di tutto tramite la loro messaggeria (si chiamava cosi' all'epoca), ad un certo punto, ogni volta che scrivevi qualcosa di numerico che poteva essere una NUA, una NUI, il numero di una carta di credito, ma anche solo il tuo numero di telefono, appariva il messaggio: "this chat is nice! ;-) " che stava a significare: "attenzione che ti becchiamo"!
Ma in una piazza di Hackers, questo era solo una piacevole provocazione che spingeva tutti a trovare forme di comunicazione diverse, che potessero non essere tracciate, a studiare, programmare, evolversi, diventare sempre piu' Hacker!!!

Era bellissimo, eccitante, gli utenti arrivavano da qualunque parte del mondo, si parlavano tutte le lingue, le informazioni arrivavano in tempo reale. Durante la guerra del Golfo, potevamo chiedere qualunque notizia raccontata direttamente da chi viveva li, in quel momento, niente piu' menzogne mediatiche. Inoltre era un gioco intrigante scoprire chi e da dove entrava, infatti a fianco dell'Alias appariva tra parentesi il nome del paese dal quale eri connesso, ma permettendo Itapac di saltare da un computer all'altro, potevamo benissimo essere seduti a casa nostra a Roma ed apparire dal Qatar.
Avevamo abbattuto i confini geografici ed i fusi orari. Eravamo tutti nello steso momento ovunque, da dovunque. A QSD dobbiamo i primi amori telematici ed anche i primi figli nati tra persone incontratesi in spazi "virtuali". D'angereuse una ragazza francese ed Excalibur di Milano furono i primi a riprodursi "via QSD".

In effetti le password il piu' delle volte non erano trafugate, ce le dava qualcuno direttamente dalla sip, la NLLPO99- ce l'aveva data Grande_Puffo anche lui appassionato frequentatore di QSD, ma si sa, la sip, come oggi la telecom era un'azienda potente, una grossa dittatura e non amava perdere soldi quindi si mise in guerra con gli Hackers.
Arriva il 1993 !

**Storie Vissute**

# La prima azione della Criminal Pool Informatica.

E' il 21 gennaio 1993. Sono le 6 di mattina. Potenti pugni sulla porta di casa (ma non potevano suonare il campanello?)
*"Polizia! Aprite la porta!"*
Ci metto un po' a riconoscere che il trambusto era proprio alla mia porta perche' la camera da letto e' lontana dall'ingresso e ad un piano rialzato, hanno fatto prima i miei vicini di casa che erano gia' tutti fuori della loro porta. Faccio sempre, ancora oggi, molta fatica a svegliarmi e cosi' scendo barcollando, apro la porta e mi ritrovo 3 uomini in borghese, tre elementi della polizia, che poi scoprirο' del Nucleo della Criminal Pool Informatica o meglio: un ispettore, un poliziotto ed un tecnico della Digital. Era la loro prima "missione" quindi nessuno sapeva qual'era esattamente quella struttura, a cosa serviva, quando era nata, a cosa faceva capo, probabilmente neanche loro, ma il termine "informatica" mi era sufficiente. A malapena riesco a connettere il cervello ed alla loro frase: "Perquisizione" chiedo di vedere il mandato.

Anni di politica passata mi facevano ricordare che se qualcuno della polizia pretende di entrare in casa tua, deve avere un mandato!!
Ed infatti mi mostrano un foglio: era veramente un mandato di perquisizione, leggo solo la prima riga che diceva qualcosa del tipo " In relazione al procedimento nei confronti del Lamanna Mario + ALTRI..." mi basta, e mi avanza pure!

N. 405/93 A R.G. n.reato N. 7334/93 R.G.G.I.P

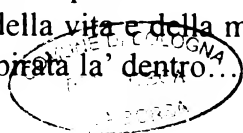
TRIBUNALE DI ROMA
SEZIONE DEL GIUDICE PER LE INDAGINI PRELIMINARI
UFFICIO 14°
AVVISO DI FISSAZIONE DELL' UDIENZA PRELIMINARE
(Art.419 1° co. C.P.P.)

Il Collaboratore di cancelleria Giovanni Tortini in relazione al procedimento nei confronti di :
LAMANNA MARIO + ALTRI
per i reati di cui ART. 640 C.P. e ALTRO

AVVISA

1) IL Pubblico Ministero DR. SAVIOTTI

# Mario Lamanna!: *MACHINE_$* (+ un'altra 20na)

Sapevo gia' tutto, o almeno quanto era sufficiente sapere, era entrato nella Banca Dati degli Organi del Policlinico Umberto Primo di Roma e si era creato un account che lo riconosceva e lo richiamava a casa, cosi' non spendeva nella telefonata. All'interno di quella Banca Dati, si era creato uno spazio suo dove aveva "depositato" di tutto e di piu'.... files, testi, informazioni e chi piu' ne ha piu' ne metta!
Non contento di questo aveva creato degli account anche ai suoi amici, crea un account oggi, cancella account domani, era riuscito a bloccare la Banca Dati degli Organi.
Naturalmente aveva creato tutto questo in modo invisibile all'amministratore del sistema, almeno fino a che la Banca Dati non si e' bloccata. Ovviamente!
Il tecnico dall'altra parte ci ha messo un bel po' a scovarlo perche' lui continuava ad entrare, ma era invisibile, poi lo rintracciano, il tecnico davanti al computer ed il Lamanna a casa sua, gli mandano un messaggio sul monitor e lui rispose tranquillamente: "menomale che mi avete trovato, almeno cosi' adesso si sapra' quanto sono bravo e qualcuno mi assumera'!"
Ma si puo' essere piu' scemi??? Ma si puo' sottovalutare il fatto che la Banca Dati degli Organi gestisce la lista dei trapianti?
Centinaia di persone sul filo della vita e della morte in attesa di una speranza e lui si divertiva a creare una BBs pirata la' dentro...

Ancora due parole contro questo Hacker. Lo conoscevamo bene (come ho gia' detto eravamo pochi, ci conoscevamo tutti e frequentavamo tutti gli stessi posti OnLine), a 14 anni era il terrore di QSD, quando entrava lui venivamo sbattuti fuori dalla Rete, a volte ritrovandoci con molte difficolta' addirittura a ricollegarci ed a riconnetere il modem. Usava le cosi' dette "bombe all'ANSI", una serie di codici che agivano direttamente sul sistema quello di QSD ed anche quello che usavamo noi per stare li' in chat.
Decine di pagine di deposizione, raccontando tutto (anche di piu') di quello che sapeva degli utenti che navigavano su QSD o giravano nelle BBs degli "Hackers".
Disse anche di aver impiegato ore, notti intere a cercare di hackerare la Banca Dati del Policlinico. BALLE!!! Il caro papa' lavorava proprio li.... Sai che difficolta'...!!!
E poi una sfilza di numeri, NUA e NUI, quelle che usavamo tutti.
All'epoca aveva 19 anni e frequentava l'ultimo anno dell'Istituto Tecnico Industriale Armellini di Roma.
Dopo il processo si e' dileguato nel nulla e non si fa vedere molto in giro, mi hanno raccontato che era stato assunto e poi cacciato dalla Saritel, praticamente una sezione della telecom (ironia della sorte), aveva riempito i computer di back door (porte nascoste per poter entrare nei computer anche dall'esterno e non autorizzate, invisibili), programmi e robaccia di ogni tipo, in Saritel giurano che hanno dovuto formattare tutti i Pc senza poter utilizzare i backup perche' avevano paura che una volta ripristinati i dati ripristinassero anche le back door. Probabilmente quello che dovra' fare Inwind visto che al momento dovrebbe lavorare li'. Sembra che sia anche riuscito ad hackerare il sito del Vaticano scoprendo la password "dioce" (dio c'e').
Comunque se ne sta' ben lontano dalla scena telematica perche' abbiamo in parecchi ancora un conto in sospeso con lui. E lui lo sa'. Se non altro perche' un vero Hacker ha un'etica da rispettare e non si gioca con la vita delle persone malate. Punto.

Ok, sono sempre le 6 di mattina ed io ho in mano il mandato di perquisizione dei tre rappresentanti dell'ordine, leggo Mario Lamanna ed esordisco:
"*ho capito, il computer e' questo, fate pure io mi vado a fare un caffe'!*"
I tre si sono fiondati sul computer ed io sul caffe'. Nel frattempo con l'aria indifferente, ripulivo i portacenere complici di una nottata di "bagordi" per non dargli appigli alla perquisizione. I portacenere erano molti e molto pieni, ma loro erano troppo occupati a controllare l'avvio del computer, per fortuna! Bell'inizio...
Naturalmente chiedo spiegazioni e non ne ottengo. Mi dicono solo che devono fare una perquisizione che cercano qualcosa sul computer, ma che non mi potevano dire nulla.

Scoprirо' poi che dalle 5 di mattina sul televideo si parlava di una grossa azione della polizia su Roma e Napoli (essi', perche' in pochi sapevamo che il Nodo Itapac di

Napoli era a V.le Trastevere a Roma) cercavano degli Hackers, l'accusa era truffa ai danni della sip, 35 avvisi di garanzia, cercavano le password (le NUI) trafugate alla sip. Mi piazzano addirittura uno davanti la porta del bagno per controllare che non mi porti dietro nulla da buttare nella tazza del cesso!
Ok, mi preoccupo per mio figlio di otto anni che ovviamente si era svegliato e non capiva il trambusto, li prego di spiegargli che era solo un controllo che non doveva temere niente, era tutto apposto. Praticamente li aggredisco minacciandoli di spegnere il computer e di non collaborare alla perquisizione se non lo avessero fatto. Per fortuna hanno mantenuto la promessa. Pero' capisco che la cosa andra' per le lunghe, quindi chiedo di poter chiamare il padre per portarlo a scuola o almeno per levarlo da quella situazione. Finalmente anche loro si rendono conto che col bambino preoccupato che ci girava intorno non ero neanche in grado di rispondere alle loro domande. MA NON POTEVO FARE TELEFONATE! Mi era vietato telefonare a chiunque se non al mio avvocato che non avrei trovato fino alle 12.00. Eggia'... ci chiamano Criminali...
A questo punto sono circa le 7 e mezza di mattina, loro avevano gia messo da parte tutti i dischetti che avevano trovato e cominciavano a gironzolare nell'Hard Disk senza capirci un granche'. Comincia il mio incubo, e cominciano anche le trattative. Io non potevo telefonare, ma loro si, giusto? Dovevano telefonare al padre di mio figlio per dirgli di venirselo a prendere.
Deus grazia, dopo 20 minuti di discussioni mi permettono di chiamare, ma potevo solo dirgli di venire immediatamente che doveva prendere il figlio e NON POTEVO DARLGLI NESSUNA INFORMAZIONE!
Marco non l'ha presa molto bene, anzi! Devo dire che l'ha presa malissimo. Ci eravamo separati da poco ed anche malamente, ed era anche un'ora in cui dormiva saporitamente. In piu' mi chiedeva incazzatissimo perche' doveva correre la' ed io non gli potevo rispondere. Non ho avuto altra scelta, mentre sbraitava, di sbattere la cornetta in mano all'ispettore che si e' trovato costretto a dire qualcosa: "*siamo della polizia, deve venire qui a prendere suo figlio!*".
Direi che la frase era piu' che sufficiente per far passare le madonne a Marco: 20 minuti dopo aveva attraversato la citta' ed era li'. E' rimasto nel panico a lungo paralizzato sulla poltrona, sbiancato, chiedendo anche lui delle spiegazioni che ovviamente non gli davano.

Ero scocciatissima, ad un certo punto mi era venuta la paura che potessero andare anche in ufficio (di fatto me lo minacciarono) e siccome li' di computer con un modem attaccato ce ne erano molti... e l'amministratore del sistema era Amadeus... entro nel panico.
Mentre preparo Sacha, mio figlio, per farlo uscire col padre riesco a dirgli in un orecchio che dovevano chiamare Amadeus e gli infilo nel taschino un foglietto con il numero di telefono. Sperando che almeno una motivazione del genere riuscisse a svegliarlo, sperando che entrasse col modem nei computers dell'ufficio e cancellas-

se tutto quello che riteneva dovesse essere cancellato. Poca roba di fatto, giusto qualche password.

Finalmente restiamo soli, io ed i magnifici 3 !
Liberata dalla paura di spaventare mio figlio mi rilasso e comincio a parlare con l'ispettore che non sapeva molto di telematica e lo ammetteva, seppur imbarazzato, e mi rendo anche conto che il tecnico della Digital stava perdendosi nel mio Hard Disk, aveva installato un programma che chiamavano "Sniffer" che analizzava tutto il disco cercando delle parole chiave come le NUI per esempio e ne sapeva ben poco di DOS (Windows non lo avevano ancora inventato).
DEVO AMMETTERLO! ALL'EPOCA LA LOTTA TRA HACKER ED ADDETTI ALLA SICUREZZA, NON ERA AD ARMI PARI!!!

Bhe', non mi rimaneva altra scelta che dargli una mano, gli spiego che c'e' un programma sul computer che si chiama Procomm Plus che serve proprio per connettersi e dove trovava memorizzate tutte le NUI che avevo, anzi glielo avvio e glielo faccio vedere.
L'incubo diventa una battaglia!
Trovano 8 NUI, con molta grazia mi dicono che mi confermavano l'avviso di garanzia, che era una denuncia penale, che mi avrebbero sequestrato e portato via tutto cio' che avevo di informatico. Computer e dischetti.
Panico!
Ma anche rabbia. Per cosa si dovevano portare via il computer? Non potevano fare un backup? Copiarsi tutto il mio Hard Disk su qualche supporto e poi setacciarselo in pace in centrale? Provo con le tecniche femminili, gli faccio notare che sono una donna che vive da sola con un figlio e che lo doveva anche mantenere e che se mi portavano via il computer non avrei potuto lavorare.

Non glielo avessi mai detto...! Scatta il ricatto...! L'ispettore fa una strana telefonata in centrale, come per farsi autorizzare una trattativa, ma anche come fosse gia' prestabilita, studiata a tavolino prima di cominciare l'operazione. Attacca il telefono e dice:
"*In centrale capiscono la situazione, se lei ci dice chi le ha dato le passwords noi facciamo un backup e le lasciamo il computer*". Oddio, bel ricatto... le NUI "giravano" e basta, chi lo sapeva da dove provenivano? Un dettaglio tecnico si dava per scontato che erano delle NUI di servizio (perche' funzionavano a qualunque velocita' quindi nessuna fatturazione) e Grande_Puffo era della sip, e gli amici non si tradiscono, soprattutto sulle stronzate, la sip come oggi la telecom ci spremeva come limoni con le sue bollette quindi da noi non perdeva proprio niente. E poi cosa facevo? Denunciavo la sip che denunciava me?

Due terribili ore: Non c'era verso di fargli capire che su una chat non sai con chi stai

parlando, non sai se e' un uomo o una donna, non sai neanche esattamente da quale paese ti stanno parlando. Da mezzogiorno alle 2 sempre le stesse frasi:
*"Non so chi mi ha dato la password".*
*"Se non ci dice il nome, noi le portiamo via il computer".*
Era estenuante ed il backup lo potevano fare in ogni caso, era solo un puro meschino ricatto senza senso, io cominciavo ad essere veramente stanca, erano gia' passate 6 ore e non ne potevo piu'. Dovevo riuscire a sbloccare quella situazione e mi rimaneva una sola soluzione: dirgli chi mi aveva dato le password, o meglio La Password, perche' di tutte quelle trovate solo una delle tre che cercavano era sul mio HD.

*"Ok, va bene, mettete a verbale, vi dico chi mi ha dato la password".*
*"Mentre giravo per la chat del Samantha Network nella quale accedo gratuitamente attraverso il numero verde 1421, Cazzolungo mi ha dato la NUI. Questa e'la verita', rintracciatevelo!"*
Devo dire che da quel momento avevo sbloccato la situazione e grazie alla faccia atterrita dell'ispettore che doveva scrivere "Cazzolungo" sul verbale cominciavo anche a divertirmi. Io la verita' l'avevo detta, adesso si erano incastrati da soli.
Infatti dopo un altro giro di telefonate con la centrale decidono di farmi la grazia e riportare il mio Hard Disk su dischetti. Ignorando Cazzolungo.
Gia', ma loro non avevano con se dei dischetti! Non avevano previsto questa possibilita'. Ed erano le 14.00 ed i negozi erano chiusi.
L'incubo mi sembrava diventare una farsa, gli consiglio di prendere i miei dischetti vuoti e di fare un backup, ma siccome ero veramente stanca li prendo un po' per il culo e gli chiedo quale versione di DOS avessero in centrale e gli spiego che se avevano una versione diversa da quella che avevo io e che utilizzavano per copiarsi l'HD non avrebbero poi letto niente.

DEVO AMMETTERLO! ALL'EPOCA LA LOTTA TRA HACKER ED ADDETTI ALLA SICUREZZA, NON ERA AD ARMI PARI!!!

Ok, c'era sempre l'Arj. Il mitico Arj era all'epoca quello che oggi e' il winzip ossia un modo per comprimere i files, anche un intero HD copiandolo su dischetto automaticamente.
Adesso al tecnico non rimaneva che scriversi l'elenco delle directory del mio computer, lanciare l'Arj e controllare che il programma gliele copiasse veramente tutte. Si e' incazzato molto quando non ha potuto copiare un programma perche' la directory era vuota: quella dello StripPoker.

Ok, alle 3 del pomeriggio il backup era finito, riesco a trovare il mio avvocato e lo passiamo a prendere con la macchina della polizia. Una carovana: la macchina dell'avvocato, la mia e quella della polizia che ci apriva la strada per via del Corso verso la centrale. Altre 3 ore di interrogatorio e verbali, con l'avvocato che mi tirava calci

sotto il tavolino o mi lanciava penne intimandomi di non dire nulla: ci avremmo pensato poi in tribunale.
Ma io dopo dodici ore avevo gia' istruito l'ispettore sulla telematica, sulla vera storia del Videotel, su chi erano gli Hackers su come era affascinante entrare in una chat internazionale e parlare con gli utenti di tutto il pianeta. Su come la sip truffava gli utenti.

Le 18.30 del pomeriggio, esco dalla centrale con un avviso di garanzia. Avevo un HD violentato, circa 20 dischetti in meno ed il modem (si sequestrano cosi') avvolto in un foglio da pacchi color cacarella per evitarmi di usarlo. Nell'armadio ne avevo altri 4 o 5, ma non se ne sono accorti e neanche hanno guardato la piccola rubrica su uno scaffale sopra il computer con alias, nomi e cognomi, segni zodiacali ed indirizzi e telefoni di tutti quelli che conoscevo via modem!
Ero diventata una Hacker!

## Il fatto legale

# Operazione Hacker's Hunter

Mario Lamanna buca la Banca Dati degli Organi e la blocca per 7 giorni.
Interviene la S.C.O. Servizio Centrale Operativo della Polizia di Stato, nucleo centrale criminalita' economica ed informatica, per "illecita intrusione, interruzione di servizio di pubblica utilita', truffa aggravata e danneggiamento in danno dei sistemi informativi del Consorzio Interuniversitario Trapianti d'Organo e naturalmente associazione a delinquere".
I tecnici cominciano a monitorare i modem Itapac.
Tracciano 3 NUI, una appartenente all'ambasciata del Messico per la quale era stata chiesta la disconnessione alla sip, ma per un errore(?) era rimasta attiva, la seconda apparteneva alla Fiat-Lancia s.p.a. e la terza, come detto, era una password di servizio e quindi non tariffata a nessuno.
Individuano 35 persone su Roma e Napoli.
Ci dissero che c'era un insoluto di oltre 50milioni di lire, ma di fatto potevano pro-

vare solo una spesa di "occupazione della porta" per un totale di 200mila lire.
Le imputazioni erano:

Associazione a delinquere (art.416 C.P.)
Danneggiamento di banca dati di pubblica utilita' (art. 420 comma 2 C.P.)
Truffa aggravata ai danni della sip (art. 640 comma 2 C.P.)

Un anno dopo si arriva a sentenza, la sip propone un patteggiamento ognuno versava un milione e loro chiudevano la storia. 35milioni a fronte di 200mila lire! Purtroppo gli avvocati si misero d'accordo tra di loro e la sentenza fu chiusa cosi'. Mario Lamanna prese 6 mesi con la condizionale. Ma aspettiamo ancora noi tutti di fargliela scontare.

# Operazione Ice-Trap

13 dicembre 1995. Scoppia un'altra "bomba" , un' altra operazione giudiziaria per identificare-scovare-punire gli Hackers. Questo e' il comunicato stampa dell'Ansa inoltrato quella mattina:

>>> inzio fwd ansa

**CRIMINALITA': OPERAZIONE ANTI HACKERS IN ITALIA**

(ansa) - roma, 13 dic - arresti, fermi e decine di perquisizioni e sequestri sono stati fatti dagli uomini della sezione criminalita' informatica del servizio centrale operativo della polizia in un'operazione contro la pirateria informatica. L'organizzazione di "hackers", veri e propri pirati dell'informatica, operava a roma, milano, torino, venezia, siracusa, crema, rimini, matera e varese. I reati contestati ai sei arrestati ed alle sette stato di fermo, sono associazione per delinquere, ricettazione e truffa. Tra gli arrestati vi sono un dipendente dell'enea di roma, piergiorgio zambrini, un impiegato di una societa' di informatica, alessandro fossato ed uno studente, matteo dal mistro, entrambi veneti. Tra le persone in stato di fermo vi sono alcuni extracomunitari a milano, che affittavano a connazionali i telefonini cellulari dopo che erano stati clonati con l'aiuto degli hackers, mentre un altra persona e' stata fermata a losanna in svizzera. I provvedimenti sono stati proposti dal magistrato pietro saviotti e sono stati firmati dal gip francesco monastero.
l'operazione e' stata denominata "ice trap", dalla trappola tesa dagli investigatori ad uno dei pirati informatici che nelle

comunicazioni telematiche si chiamava "uomo di ghiaccio". Sono state fatte 45 perquisizioni, alcune delle quali sono ancora in corso.
(Ansa) pet
13-dic-95 12:24 nnnn

Tra i vari indagati troviamo Raoul Chiesa all'epoca 22enne e cogliamo l'occasione di un'intervista trovata in Internet per ascoltare direttamente da lui come sono andate le cose:
di Felice Marra
Articolo pubblicato su In-it
http://www.lamerone.net/raoul/15_icetrap.php
Telema http://www.fub.it/telema/

Intervista a Raul Chiesa

*Ricordate il mitico film "War Games"? Era la storia di un ragazzino che riusciva a penetrare nel sistema informativo del Pentagono con un semplice computer collegato ad un modem.*
*Fantascienza? No! Realta'!*
*I sistemi di sicurezza che vengono utilizzati nelle aziende e negli enti istituzionali sono molto spesso vulnerabili e chiunque abbia un po' di dimestichezza in campo informatico potrebbe entrarci e, se volesse, prenderne il controllo.*
*Entrare nelle banche dati era cio' che faceva Raoul Chiesa, 25enne torinese, protagonista del piu' eclatante caso di pirateria informatica in Italia, chiamata dagli inquirenti "Operazione Ice-Trap".*

**F:** Molte riviste hanno parlato di te e dei tuoi amici... praticamente nessuna, pero', ha spiegato con esattezza cosa avete fatto nei dettagli per diventare protagonisti della nota Operazione Ice-Trap. Puoi raccontarci esattamente che cosa accadde a te e al tuo gruppo?

**R:** Beh, innanzitutto non c'era un gruppo. Non c'e' mai stato.
C'erano - in Ice Trap nella fattispecie - 3-4 ragazzi, abbastanza pazzi, che adoravano le reti, i sistemi mainframe, scoprivano Internet (o meglio..la sua prima diffusione in Italia tramite i centri di ricerca, le universita' e le multinazionali), vedevano nascere il W3, iniziavano a capire il browsing col Mosaic..) e scorrazzavano tutta la notte e buona parte del giorno sui vari sistemi informatici.
Ice Trap fu chiamata cosi' a causa di un tale Ice Mc, un ragazzino siciliano che avrebbe fatto meglio a non toccare mai un modem in vita sua, che entro' nel sistema informatico di una multinazionale.
Io ero gia' in quel sistema, il quale aveva una caratteristica: era connesso sia alla rete x.25 italiana (Itapac) che a quella americana (SprintNet).
Io entravo dagli Usa ed evitavo problemi di tracciamento; Ice entrava da Itapac, fu

tracciato, identificato, e la sua utenza telefonica fu messa sotto controllo.
Questo avveniva nei primi mesi del 1995, credo, forse prima.
Io continuavo ad essere su quei sistemi, vedevo Ice Mc fare "cappelle" ma non feci nulla. e' necessario che io spieghi che, normalmente, quando un hacker entra in un sistema, lo protegge, lo "fa suo"; questo per evitare che altri hackers entrino, o casino allarmi tentando di entrare, o facciano danni per incapacita', segnalando quindi la loro presenza agli amministratori di sistema. I sistemi nei quali giravamo, sia io che Ice Mc, non erano protetti, e il proteggerli avrebbe significato vietarne l'accesso anche agli utenti regolari. Quindi non li protessi per impedire l'accesso ad Ice Mc e mi feci i fatti miei.
Nel frattempo, monitorando l'utenza di Ice Mc, la S.C.O. (Sezione Centrale Operativa Polizia di Stato per Crimini Informatici ed Economici) scopri' che esistevano gli hackers italiani.
Questo accadde perche' Ice Mc si sentiva con un amico siciliano (il quale ebbe anni dopo ruoli organizzativi nel primo Hack.it Meeting del '98 a Firenze), che, a sua volta, si sentiva con un altro di Roma... quello di Roma telefonava a me e io ero in contatto con un altro ancora... cosi' piano piano ci identificarono tutti. Le "sviste" da parte nostra, certo la mia, furono sicuramente queste: il parlare in chiaro dai cellulari, il passare le nottate a fare hacking e discutere al telefono (via box, carta o clonazioni) di cio' che facevamo, sempre col solito gruppetto di 3-4 persone.
Contemporaneamente all'Operazione Ice Trap, o meglio parallelamente alla prima ondata di intercettazioni (Sicilia) ci fu una serie di episodi di hacking "spessi" perpetrati da alcuni di noi verso istituzioni federali, compagnie telefoniche, banche, centri di controllo logico e strategico, in vari Paesi del mondo e da vari Paesi del mondo, su svariati tipi di reti.
Da parte nostra non c'era nessuna intenzione malevola, era soltanto la classica "sfida" che spinge ogni hacker a fare quello che fa.
Io e Nexus6 bucammo la GTE, (quarta Compagnia telefonica americana), ed entrammo in tutta la loro rete: avevamo accesso ai sistemi di controllo dell'utenza telefonica urbana, cellulare, satellitare, dati (x.25 e Internet), carte telefoniche, pager (cercapersone)... qualunque cosa.
Dopo molti mesi avvertimmo la GTE degli hacking perpetrati chiedendo, ingenuamente, se avessero bisogno di un aiuto << grin >>.
I signori della GTE cercarono in tutti i modi di avere i nostri dati, ci invitarono persino a Miami per un colloquio, con viaggio aereo e soggiorno pagato.
Meno male che c'e' sempre un sesto senso... mesi dopo, in seguito all'arresto e a tutti gli enormi problemi che ne seguirono, scoprii che la GTE era pronta, unitamente all'FBI, ad attenderci all'aeroporto con dei bei mandati di arresto e richieste di estradizione internazionale gia' pronti.
Grazie a loro posso "vantarmi" di aver ricevuto una richiesta di estradizione verso gli States, per mia enorme fortuna rifiutata dal Governo Italiano.
Dopo questo episodio successe che:

- l'FBI si mise a cercare un tale "nobody" (mio nickname all'epoca), di nazionalita' sconosciuta, per una serie di hacking fatti su varie reti americane;
- l'Fbi diramo' il comunicato tramite Interpool alle Polizie mondiali;
- la Francia, tramite i propri Servizi segreti (!) denuncio' attacchi a sistemi sulla rete Transpac a commutazione di pacchetto, provenienti da Israele, e si vociferava di un certo "nobody";
- Israele abbastanza risentita, nego' ogni accusa e, anzi, accuso' la Fancia di procedere con attacchi verso i suoi sistemi informatici;
- la Criminalpol ricevette i dispacci delle varie Polizie europee e dell'Interpool, collego' "nobody" a Raoul, ed ecco che inizio' tutta la vicenda.

Ma la goccia finale fu l'hacking a Bankitalia... entrammo e poi lasciammo un avvertimento dicendo a Bankitalia che i loro sistemi non erano sicuri: la cosa fece arrabbiare molte persone.

Questa, in breve, e' la storia dell'Operazione Ice Trap.

**F:** Ma quali obiettivi avevate?

**R**: Nessuno in particolare, ci spingeva la curiosita' e il senso di sfida che, di fronte a cifrature, codici di accesso, sbarramenti ecc. ci portava a misurarci con noi stessi e la nostra capacita' di capirli e "bucarli".

**F:** Mi pare di ricordare che, nell'inchiesta, voi siate stati accomunati, con gente che nulla aveva a che fare con l'hackeraggio ma, piuttosto, con la delinquenza comune...
Te lo chiedo perche' quando si parla di Operazione ICE-Trap si parla di clonazione di cellulari ad esempio. Voi avevate qualche cosa a che fare con queste operazioni?

**R:** Credo sia necessaria una spiegazione: quando si fa hacking e' normale non pagare le telefonate, le connessioni ecc. e questo lo si fa, non per commettere un reato , ma per non essere rintracciati.
L'esigenza di non lasciare tracce si traduce - per forza di cose - nell'utilizzo non autorizzato di varie risorse, e questo di per se' e' un reato.
Dopo l'Operazione Ice Trap fu chiaro che nel giro si era insinuato qualcuno che le carte telefoniche internazionali, piuttosto che i numeri seriali per clonare i telefoni Tacs o altre cose, le aveva reperite e usate.

**F:** E chi era questo "qualcuno"?
**R:** Delinquenti, come li definisco io, che gravitavano - e tutt'ora gravitano - attorno al mondo dell'hacking, spesso conquistando la fiducia dei piu' ingenui o dei piu' stupidi.

**F:** In quanti foste arrestati?

**R:** Nell'inchiesta Ice Trap ci furono 7 arresti ma, solo 3 erano gli "hacker" veri.

**F:** E gli altri, chi erano?

**R:** Gli altri era un'accozzaglia di tipi loschi: svizzeri, danesi, extracomunitari e italiani, che nulla avevano a che fare con l'hacking, se non perche' avevano utilizzato le loro conoscenze nel mondo degli hackers a scopo di lucro.

**F:** La Polizia, conclusa l'Operazione Ice-Trap, disse "Abbiamo preso i migliori..."

**R:** Avrei "apprezzato" moltissimo se mi avessero preso ad armi pari, in rete, e non tramite stupide intercettazione cellulari e, soprattutto, non grazie a un ragazzino brufoloso, minorenne (il quale, come se non bastasse, alla fine non e' stato nemmeno condannato).

**F:** Io giro spesso in IRC e "incontro" parecchia gente (soprattutto ragazzini) che e' affascinata da questo mondo "underground" dell'informatica.
Non pensi che sia un gioco troppo pericoloso per chi non e' un super-esperto?

**R:** Le cose da dire a questo proposito sono diverse, la prima e' che: i media "santificano" gli hackers, ultimamente.
Di conseguenza l'hacker sta diventando una figura "eroica".
E, come sappiamo tutti, da sempre i giovani cercano di imitare i loro eroi.
Questo secondo me si traduce in una serie di pericoli ai quali i "Newbies" possono esporsi. Basta tenere presente, ad esempio che, comunque, i sistemi informatici (O.S. Unix, VMS, Microsoft NT, etc..) registrano tutto, in log di sistema.
Il ragazzino, che entrando su internet trova una miriade di tool e siti dedicati all'-hacking, pensa di non far nulla di male testando un exploit o l'ultimo tool hacking su un sistema... e non sa quello che rischia.
La seconda cosa dalla quale guardarsi e' questa: fare hacking, in questi ultimi anni, significa spionaggio industriale, mafia, servizi segreti e ci sono reti e sistemi che non si devono toccare ma che, purtroppo, sono comunque messi li', in rete e visto che sono li', disponibili, chiunque crede di poterci mettere il naso, cacciandosi, senza saperlo, in guai molto seri...
Queste sono cose che non concepisco, mi viene da dire che i titolari di questi siti i problemi vanno a cercarseli, oltre che a procurali ad altri.
Inoltre bisogna ricordare anche che, le attuali normative italiane sui crimini informatici (da me non approvati ne' apprezzati, giudicati carenti e interpretabili) sono molto pesanti e, spesso, l'ignoranza della Giustizia in questo campo non aiuta ma, anzi, peggiora di molto le cose.

**F:** Che pena hai dovuto scontare per l'Operazione Ice-Trap?

**R:** Un anno e mezzo con il beneficio della condizionale.
Significa che praticamente per 5 anni non devo fare una sola cosa sbagliata, altrimenti son problemi...
Prima di questo, ho scontato circa 4 mesi di arresti domiciliari, isolato, con il sequestro di pc, modem, telefoni, scollegamento del telefono fisso, rescissione dei contratti cellulari (regolari!) e,ancora, sequestro degli hard disk, dei floppy, il divieto di utilizzare qualunque mezzo di comunicazione... insomma, mi hanno isolato dal mondo, e io non e' che l'abbia presa molto bene.
In primo luogo perche' capivo che l'avvocato non sapeva molto di computer, figuriamoci di hacking e reti!
In secondo luogo perche' il PM ne capiva ancora meno, in terzo luogo perche' stare in casa (abito in un monolocale) per 4 mesi di fila, senza uscire mai e senza nessun contatto con l'esterno, e' snervante, credimi.
Ci tengo a dire che la pena che mi e' stata inflitta e' una cosa sulla quale non concordo per nulla e che non accetto e ti spiego perche': il PM ha, di fatto, OBBLIGATO tutti gli imputati ad accettare il patteggiamento, ben sapendo che ognuno, invece, aveva commesso reati diversi: chi kacking, chi clonazione, chi, addirittura, ricettazione....
Non si puo' condannare allo stesso modo, e quindi mettere sullo stesso piano, un hacker che buca un sistema per curiosita', ma non fa danni e non ruba, e un marocchino che clona i cellulari (privati o aziendali, per lui e' uguale...) per vendere le chiamate nei Paesi esteri... specie, poi, quando queste persone nemmeno si conoscono!

**F:** Il PM ha chiesto e ottenuto la condanna per "associazione a delinquere".
Cosa significa?

**R:** Si definisce associazione a delinquere "l'unione tra 3 o piu' persone con lo scopo di proseguire atti crimininosi".
E' chiaro che al PM non fregava nulla che nemmeno conoscessi gli altri co-imputati.
Quindi sono stato accusato di associazione a delinquere, anche se non ho commesso altro reato se non quello di non aver pagato le connessioni per andare a curiosare in alcune banche dati ma, logicamente, adesso questa imputazione, e la conseguente condanna, figurano nella mia fedina penale!

**F:** Ma perche' il PM ha fatto questo?
**R:** Il PM, come ogni PM italiano (da quanto ho avuto modo di notare), era "contento" di occuparsi di "crimini informatici", era un'occasione che lo rendeva famoso e "al passo con i tempi"... e forse fu questo che lo spinse a chiedere pene severe

in maniera sproporzionata rispetto al reato; pensa soltanto che, se uno spaccia eroina esce il giorno dopo la condanna... o quasi, e io, per aver fatto hacking, sono stato 4 mesi agli arresti domiciliari e sono stato condannato a un anno e mezzo, anche se con la condizionale.
Mi viene da pensare che con il trattamento riservato a me si sia voluto dare un esempio, oppure creare un precedente nella legislazione che, lo ripeto, e' alquanto carente in merito.
Personalemte avrei preferito che si fosse andati in dibattimento, cosi' si sarebbe creato un precedente giuridico che a tutt'oggi ancora manca, infatti tutti i processi per hacking, in Italia, sono finiti con il patteggiamento.

**F:** Come e' nata la tua passione per l' hackeraggio? Chi ti ha insegnato?

**R**: Mi viene da sorridere a pensarci.
Ho iniziato a girare su BBS, poi su Videotel, li' incontrai Hydra, che oggi e' chissa' dove.
Mi inizio' ad Itapac, dove conobbi quello che considero il mio maestro e iniziai a conoscere i sistemi VAX, ad usare le reti X.25, i sistemi Unix, i satelliti, e tante altre belle cose.
Oltre a quella persona, il solo aiuto ricevuto negli anni e' stato l'HELP dei sistemi operativi... passavo ore a guardare ogni comando, ogni opzione e poi ad applicarli in scriptini che mi servivano per fare le mie cose sui sistemi che violavo.

**F:** Torneresti a "bucare" i sistemi?

**R:** No, per diversi motivi
- ho una pena condizionale che mi pende sulla testa
- oggi proteggo i sistemi e non li buco (che e' la stessa cosa, ma fatta "dall'altra parte")
- e, per ultimo, penso che fare hacking oggi sia una cosa che ha perso la magia che aveva anni fa.

Se ritornassi a fare hacking, penso che tornerei sulle reti e sui sistemi a me noti, e allora ci ritroveremmo in pochi... sono cambiate troppe cose.
Comunque l'hacking e' anche una malattia (come la chat), staccarsene e' dura, io ho smesso nel '95 (dopo l'arresto) ma dopo 3 anni ho ancora ricordi bellissimi e alcuni rimpianti.

# Raul Chiesa: Nobody

Nasce a Torino ed e' uno dei primi Hacker d'Italia.
All'eta' di 13 anni gia' era in giro per le reti e vanta una serie di eclatanti intrusioni in grossi Enti ed Istituzioni - tra le quali Bankitalia, IBM e AT&T .
Raoul era un ragazzo 22enne quando fu coinvolto nell'Operazione Ice-Trap e che io sappia, e' l'unico Hacker italiano che si presenta con nome e cognome e la sua storia la prendiamo direttamente da lui, da come lui si racconta:

**Io ero Nobody e tutte le notti me ne volavo in Francia, via Qatar**
di Raoul Chiesa
Network Security Manager @ Mediaservice.net/D.S.D. (Divisione Sicurezza Dati)
Founder Member of ClusIT, Italian Security Association
Articolo pubblicato su Telema http://www.fub.it/telema/

Il piu' noto Hacker italiano racconta la movimentata storia della stregoneria telematica internazionale. Quando le teste calde della rete cominciarono a lanciare le loro pazze sfide, chi immaginava che potesse maturare anche la figura del "pirata buono", cioe' del ravveduto che mette il suo sapere a disposizione della sicurezza informatica ed e' perfino capace di creare aziende e posti di lavoro?

```
$ SET HOST /X
_$ Address: 0208057040540
ACP: CALL CONNECTED
```

**Q S D**

Software SICOMM France

You Are on QSD (France)
International Chat System
Free Access

For fun and friends!
No pirating or hacking Please!

Dal 1988 al 1995 ho digitato questo comando e scritto messaggi, per interminabili ore e lunghe nottate, agli amici su Qsd che si trova a Metz, citta' nel nord della Francia, nel dipartimento di Lille.

Poco tempo fa una cara amica, che non si autodefinisce Hacker ma lo e', a mio parere, assolutamente, nel pensiero, nella profonda intelligenza e nel modo di agire, mi disse una frase molto particolare. «Siamo come i tossicodipendenti, ci riconosciamo a vista». Un pensiero forte nei toni, ma che rende perfettamente l'idea dei forti legami che esistono nella comunita' hacker. Immaginiamo strani personaggi, incluso il sottoscritto, incontrarsi virtualmente e dialogare su Qsd, una tra le prime messaggerie on line che divenne un ritrovo di elite per gli hackers di tutto il mondo. Da Qsd partivano le scorribande verso le reti di svariati paesi, su Qsd si faceva "hangin' up", ovverosia si aspettava che gli amici arrivassero per decidere cosa fare durante la notte.Un'intera generazione ha avuto la possibilita' di vivere in un mondo virtuale, inesistente... si creavano amicizie che duravano anni con persone che fisicamente non si sarebbero mai incontrate, si parlava al telefono in due o tre lingue, si aumentava incredibilmente il proprio bagaglio culturale. Quella che segue e' quasi un reperto storico, trattandosi della registrazione di un giorno del 1991 dove, a Qsd, erano collegati svariati amici dell'epoca.

QSD Main Menu - Please select :

[/q] Exit Chat - [/h] Get Help - [/priv] Send Private Massage
[/a] Change your alias - [/mbx] Mail functions
[/w] Who is online

Sentinel (Serbia)
Nobody (Qatar)
Zibri (USA/SprintNet)
Gandalf (Taiwan/DCI-TelePac)
Bayernpower! (Ivory-Coast)
Janez (USA/TymNet)
Venix (Greece)
Asbesto (Italy)
Raist (Poland)
Terminator (Brazil)
Dark Avenger (Russia/ROS)
Eugene (Hungary)
Silk (Hong-Kong/DataPac)
Machine (Kenya)

Come si dice nelle foto di classe, "il secondo dall'alto sono io" :-)

Passavo da un sistema in Qatar e da li', con il comando Set H/X 0208057040540, chiamavo Qsd. Provenire da un paese che non era il proprio era sinonimo di alte capacita' e significava essere entrati nelle reti X.25 di vari paesi; piu' il paese era lontano, piu' si era bravi ed elite. Oltre al sottoscritto, pero', troviamo Venix, trentaquattrenne greca divenuta una tra le piu' apprezzate Security Manager del suo paese, o Bayernpower, tedesco della Baviera, arrestato a Monaco per utilizzo abusivo di "calling card", carte di credito telefoniche le quali permettevano di telefonare gratuitamente in tutto il mondo e in maniera pressoche' anonima. L'ultimo utente, Kimble, e' oggi uno dei piu' ricchi milionari della Germania, dopo aver aperto un'azienda di Computer Security ed essere arrivato a fondare una societa' di investimenti "new economy", mentre Silk era una ragazza di Roma, a oggi non so dove sia e di cosa si occupi, ma tanti anni fa conobbe in rete un ragazzo della Sardegna, tal Candido (o Miles Tag) se non ricordo male, e spero che siano ancora insieme.

A proposito di fidanzamenti, per fare capire come ragiona un hacker, la nostra amica Venix un giorno del 1998 decise di vedere chi era collegato su un sistema di messaggeria Internet, Irc (International relay chat) e, dopo essersi segnata l'indirizzo Ip di ogni utente, inizio' sistematicamente a entrare nei personal computer di ognuno di loro. Ogni utente aveva sull'hard disk appunti, racconti, idee, fotografie... Il proprio personal computer, se lo si usa davvero, e' spesso lo specchio della nostra persona e contiene informazioni utili per conoscerci e comprenderci: Venix trovo' la fotografia di una delle sue vittime, un ragazzo molto carino di nome Costantino. Non sembrava neanche troppo stupido da quello che diceva, e allora perche' non... Inizio' a spiare quel ragazzo cosi' carino in fotografia, incontrarlo in messaggeria, conoscerlo ed effettuare verifiche incrociate su quanto lui diceva. Oggi Venix e Costantino sono fidanzati, vivono insieme ad Atene e sul Pc del ragazzo e' installato un software di firewall per evitare che intrusi penetrino nel suo computer (ma Venix dice che sa come aggirarlo). Concludo questa divagazione sui miei vecchi "amici di rete" smentendo uno dei tanti cliche' sulla "non bellezza" degli smanettoni informatici: Venix e' una bellissima ragazza, assomiglia in maniera incredibile all'attrice Angelina Jolie che nel film *Hackers* interpreta il ruolo di Trinity ma, a quanto dice lei, «in realta' credo che sia Trinity ad aver cercato di somigliare a me, dato che avevo quello stile ben prima del film..».

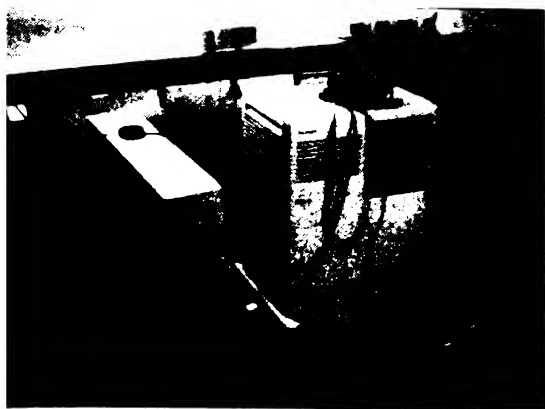
Ho passato la mia adolescenza, dall'eta' di 13 anni sino ai 22, facendo hacking. Notti intere davanti al terminale alla ricerca della conoscenza tecnica che volevo, impossibilitato dal trovarla altrimenti, in una struttura scolastica non pronta alla rivoluzione digitale. La prima regola e' sempre stata quella di non fare danni, ma nonostante cio' gli obiettivi violati appartenevano ai grossi nomi dell'economia mondiale. Finito quel periodo di fuoco ho visto semplicemente una naturale crescita della mia persona e ho deciso di fondare un'azienda di sicurezza informatica. Un team di persone diverso dagli standard tecnici di mercato, dove il concetto di It security viene affrontato con la stessa voglia di ricerca, scoperta, analisi e comprensione, condivi-

dendo le informazioni per il benessere di tutto il mondo della ricerca: tutto questo nel 1997, quando in Italia parlare a livello commerciale di sicurezza era una sfida aperta. Come confermatomi dalla cara amica Venix, anche in Grecia in quegli anni affermare la necessita' della sicurezza informatica per l'azienda equivaleva a chiedere al cliente di gettare i soldi dalla finestra: questa la percezione del problema che c'era allora.



# Il Samantha Network e la vera storia del Videotel

## Il Samantha Network

Sam-Net per gli amici, proprieta' della Echosistemi gestiva la piu' famosa rete di chat del Videotel in Italia e risiedeva a Milano in un palazzo fantastico in Via Carpaccio 12. Il palazzo era fantastico non per merito dell'architetto, infatti era uno dei soliti palazzacci enormi tristi e grigi di Milano, ma superato il cortiletto di ghiaia entravi nel portone per salire le scale e ti sembrava di entrare in una centralina, e' stato il primo palazzo "cablato" che abbia mai visto: salivi gli scalini nella difficolta' di inciampare tra gli enormi cavi che salivano su per tutto l'edificio.
Si perche' il Sam-Net occupava da sola tre piani: due uffici e la sala macchine nella portineria, inoltre ad uno dei piani viveva Estela una dolcissima collaboratrice uruguayana del Nodo e nel palazzo di fronte viveva il Lorenzo Poli (Il Capo), poi c'era la foresteria. Ovviamente, visti i costi delle connessioni e la necessita' della continua presenza di qualcuno nelle chat (24h 7 giorni su 7) avevano messo tutti i computer nei vari appartamenti sui vari piani in rete tra di loro ed i cavi erano dovunque.

**La sala macchine del Sam-Net**

Lo staff del Sam-Net eta' media 30 anni, era ampio: una ventina di persone tra 3 segretarie, grafici, animatori, tecnici informatici, programmatori, piu' tutti i SysOps (gestori) delle varie chat dislocate nelle varie regioni d'Italia, tutti riuniti in un consorzio (il Samantha Network appunto) ed il suo "legale rappresentante" (Il Capo) Lorenzo Poli, detto anche "Lorenzo il Magnifico": una lunga carriera in telematica fracassata dalla politica del pre-tangentopoli. E poi c'era il "direttore" Alessandro Cunico che nonostante la sua laurea in ingegneria elettronica, la sua collezione di francobolli e la sua esperienza sportiva e sul cinema che gli attribuivano una personalita' molto seria, era invece a mio avviso uno degli animatori piu' in gamba e simpatici della chat senza mai perdere di professionalita'.
Il Sam-Net era, come detto, una rete di chat in Videotel che e' veramente passata alla storia, copriva con i suoi Nodi (i computer che ospitavano la chat) tutta Italia: Milano, Veneto, Toscana, 2 in Emilia Romagna, Sardegna, Puglia, Friuli, Sicilia, Umbria, Val d'Aosta, Trentino e quella mitica di Napoli dove il menu' della chat era completamente tradotta in napoletano, per esempio, quando era vuota invece del solito messaggio "la chat e' vuota" trovavamo scritto: "acca nun ce sta 'nisciuno!".

Contava un numero enorme di utenti anche perche' molto furbamente, ma direi piu' precisamente "con una buona strategia di marketing", racimolava utenti anche da Itapac. Era famoso anche perche' era solito organizzare periodicamente pizzate e raduni in discoteche in molte citta' d'Italia che permetteva ai suoi utenti di conoscersi dal vivo dopo che magari si erano parlati, rincorsi ed anche innamorati in chat per mesi. Ad ogni partecipante veniva dato un cartellino con il loro pseudonimo scritto bene in evidenza perche' potesse essere riconosciuto subito. Ed il divertimento era sempre assicurato. Inoltre stampava una rivista il "Samantha Magazine" che veniva spedita in abbonamento postale e contava di oltre 5mila abbonati, secondo me tutti quelli che avevano un modem all'epoca, e riportava le foto e le biografie degli utenti insieme alle spiegazioni su come usare il Videotel ed articoli molto interessanti che riguardavano la telematica di allora.

Ma il Samantha Network e' passato alla storia anche per un caso giudiziario che ha fatto molto scalpore tra i media. Non riguarda proprio il mondo hacker, nessuno si era intrufolato in qualche computer che non gli apparteneva senza autorizzazione, ma ne vale la pena comunque di parlarne.

La Echosistemi era gia' presente in Videotel dal 1989 ed era molto potente per via dei suoi numerosi utenti che quindi spendevano molto per passare le notti nelle sue chat, o meglio messagerie, come si chiamavano allora. E la Echosistemi guadagnava molto da tutto il traffico che generava, forse troppo per i gusti della sip.
Era l'11 luglio del 1991 quando appaiono i primi articoli sui giornali
**" LA SIP SI RITROVA UN INSOLUTO DI 3 MILIARDI!!!"**
Scattano ovviamente le indagini, gli avvisi di perquisizione, gli avvisi di garanzia,

una quarantina di persone in tutto, solo il Samantha Network a Via Carpaccio ne riceve 22. Anzi, 23 per la precisione, perche' quando arrivo' la polizia vide nel cortiletto di ghiaia una finestra a livello terra dalla quale si intravedevano dei computers, immediatamente si fiondo' nell'appartamento seminterrato che per coincidenza (?) ospitava "QSD Italia" che nulla aveva a che vedere con il Sam-Net ne' con la famosa Qsd francese anche se si ispirava ad essa, ma gia' che c'era e visto che comunque avevano una chat in Videotel lasciarono un avviso di garanzia anche a loro.

LA GRANDE FAMIGLIA DEL SAMANTHA NETWORK

La motivazione era "utilizzo di password trafugate", che non avevano acquistato dalla sip e quindi illegali per aumentare il traffico sui loro Nodi e di conseguenza gli introiti.

TRE MILIARDI DI LIRE DI INSOLUTO.

Fin qui sembrava tutto normale, come spiegato piu' avanti, le password potevano essere rubate ed i consumi venivano attribuiti ai possessori a loro insaputa. Ma qualcosa non filava.

Una sera a Milano ci ritrovammo in una pizzeria con gran parte dello staff del Sam-Net e tra un boccone e l'altro e soprattutto un bicchiere e l'altro ;-) baleno' una domanda al nostro tavolo:

*"come mai quando ci troviamo una bolletta che non ci quadra prima paghi e dopo chiedi indagini ed eventualmente un risarcimento alla sip? Come ha fatto la sip a trovarsi un buco di 3 miliardi???!!!??"*

Bella domanda. Anche oggi con la telecom il procedimento e' lo stesso.

Bella domanda!

A questo punto dobbiamo raccontare la "vera storia del Videotel"...

# La truffa del Videotel

Il Videotel e' nato nel 1986 e non e' stato utilizzato per almeno quattro anni (ogni paese ha continuato la sua sperimentazione per anni in modo differente) e si basava su un'offerta di servizi che andava dalla consultazione delle pagine gialle, alle operazioni bancarie, acquisto e prenotazioni di biglietti aerei e dei treni, servizi di astrologia, chat ed altro attraverso la rete telefonica pubblica.
Per utilizzare questi servizi ti veniva fornito un piccolo computerino chiamato terminale, una specie di piccolo televisorino con incorporato un modem ed una piccola tastiera che veniva collegato alla presa del telefono ed alla corrente eletttrica.

Lo standard adottato (la modalita' di trasmissione) non era uguale per tutti i paesi. Gli standard erano chiamati: Teletel utilizzato dalla Francia, il Prestel utilizzato dall'Inghilterra, il Cept (1-2 e 3) dalla Germania.
Un inutile dettaglio tecnico?? No, per niente, la differenza e' invece fondamentale per capire cosa e' successo ed anche perche' il Videotel e' franato completamente in Italia mentre in Francia (chiamato Minitel) nel 1989 contava 1.500.000.000 di chiamate, piu' di 50milioni al giorno, 12.300 servizi forniti e circa 5.300.000 apparecchi sparsi per il paese.

La differenza tra Teletel e Prestel era fondamentale: con il Teletel la tariffazione da pagare scattava direttamente sul numero chiamante, come oggi quando effettuiamo la chiamata per la connessione in Internet, con il Prestel acquisivi un codice ed una password tramite un contratto intestato a chi richiedeva l'apparecchio e la fatturazione dell'esborso consumato arrivava direttamente all'indirizzo immesso sul contratto.
Lo standard adottato dall'Italia era lo standard inglese Prestel, la bolletta era legata al codice/password ed inviata all'indirizzo ed al nominativo rilasciati, appunto, al momento del contratto.

In Francia ben presto venne installato in moltissime famiglie, negli alberghi e persino per le strade, a fianco delle cabine telefoniche, fu distribuito gratuitamente ai cittadini al posto degli elenchi telefonici e quindi utilizzati per forza ed ancora oggi e'

un servizio molto usato.
Presto si sveglio' anche la sip, perche' ovviamente aveva intuito ampi profitti a breve termine.
Ma invece di offrire un servizio moderno efficiente ed onesto, creo' un sistema nato solo per estorcere denaro agli ignari cittadini.
Per questo tipo di servizio creo' delle passwords, stile XXXXXXXXXX XXXX, dove le prime 10 cifre erano calcolate tramite un algoritmo matematico talmente semplice da elaborare che persino un imbecille ci sarebbe riuscito.
Non solo.
Le seconde 4 cifre venivano volutamente lasciate dalla sip a "0000": erano le 4 cifre che l' ignaro utente avrebbe potuto cambiare da casa: la password.
Naturalmente, la gran parte degli utenti non la cambiava, credendo di essere gia' sufficientemente al sicuro dalle prime 10 cifre.
Nacquero moltissime chat a pagamento (190 lire al minuto), Samantha Network compresa.

Tutti gli utenti si munivano di decine e decine di passwords di altri utenti (comuni, municipi, ospedali) era normale trovare negli uffici il classico post-it giallo con il codice e la password attaccato al terminalino per non scordarsela (troppo lunghi da ricordare a memoria), i reati informatici ancora non erano nati, o meglio non erano ancora diventati famosi, i media non ne avevano mai parlato, quindi nessuno pensava a nasconderla, nessuno pensava che qualcuno in un momento di distrazione poteva ricopiarsela ed utilizzarla. Ma lo pensava, anzi ne andava a caccia il popolo telematico che era gia' in dipendenza da chat.

Cosi' i "ladri" le utilizzavano per chattare gratis per ore ed ore durante il giorno, sopratutto la notte, con la complicita' di tutti, perche' tutti sapevano, e nessuno faceva nulla, perche' entravano decine di milioni sia nelle tasche della sip che dei proprietari delle chat.
Ovviamente, alla fine dei due mesi agli sventurati ignari proprietari dei codici rubati che non avevano cambiato il loro "0000" arrivarono bollette milionarie, certe giunte comunali saltarono perche' ricevettero bollette di anche 60 milioni!!! A Napoli si svilupparono delle organizzazioni che vendevano questi codici per 250mila lire.
Non solo!
Sempre gli stessi proprietari delle chat (quelli scorretti), creavano pagine Videotel a pagamento (anche 10mila lire a pagina), ma completamente vuote, si munivano di codici di accesso di altri abbonati, entravano nel loro Nodo e si sfogliavano da soli le pagine vuote accreditandosi fior di milioni!

Alcuni servizi tipo le pagine gialle elettroniche o le pagine dei protesti chissa' perche' distaccavano la connessione re-go-lar-men-te dopo pochi minuti (1,2 minuti),

neanche il tempo di fare una consultazione cosicche' eri costretto a riavviare la connessione con il Videotel e richiamare le pagine e riattribuirti lo stesso, spesso carissimo, esborso.
Insomma l'Italia con una serie di incontri con i boss al vertice si trovo' a decidere quale standard utilizzare. Erano i tempi di Craxy e della democrazia cristiana e delle tangenti che portavano avanti il Bel Paese Dalle Mani Sporche e chissa' perche' scelsero il Prestel...!
Ma questo non spiega ancora perche' la sip si trovo' con un buco di 3 miliardi.

Intanto in un viaggio a Positano con il mio amico Baffotto, il SysOp (il responsabile del Nodo Videotel o anche di una BBs) di "Senso Unico" (uno dei Nodi del Samantha Network), un finto burbero che ancora oggi non sa di essere un caldo orsetto, seduti ad un tavolino di un bar parlando della bomba mediatica che da un mese era scoppiata qualcuno ci commenta che era seguita da un ispettore che si stava rendendo famoso per essere "uno tosto": un certo "Antonio Di Pietro" che stava cominciando a far carriera.

Qualche anno dopo, agli addetti ai lavori, viene alla luce la verita': la sip aveva fatto una richiesta alla Comunita' Europea per sviluppare il Videotel (leggi per guadagnare piu' soldi) e per ottenere il finanziamento doveva far risultare molti piu' utenti di quanti non ne avesse veramente, quindi, aveva generato molti piu' codici (utenti) di quanti ne avesse in realta' venduti. Tutti con la solita password "0000". E qui il gioco era fatto, o meglio sfatto. Non era difficile fare dei programmini che generavano vari codici fino a che la combinazione con lo "0000" non ti permetteva la connessione e quindi la sip si' guadagnava, ma non aveva nessuno a cui fatturare: 3 MILIARDI DI INSOLUTO.

La causa con il Samantha Network ed i rimanenti dei 40 avvisi di garanzia di fatto non fu mai aperta, ma neanche mai chiusa e fino a che il tempo stesso non l'ha insabbiata e quindi dimenticata, 40 persone non hanno piu' trovato lavoro per il semplice motivo che nessuno se la sentiva di assumere un indagato per truffa ai danni della sip.
Ricordo: erano i tempi di Craxy e della mala economia... chissa' se Di Pietro ha trovato da questa indagine qualche spunto per far emergere qualche anno dopo Mani Pulite e Tangentopoli....

# Non solo Hacker...

Naturalmente ci sono state varie altre operazioni passate nella storia nella telematica italiana e ci vorrebbe un libro per ciascuna, caso per caso, anche se non necessariamente "storie di Hackers", ma sono comunque storie di "smanettoni" di computers e modems come le due che seguono:

## Operazione Hardware 1
## (Italian Crackdown ) 11 maggio 1994

Hardware 1 e' stata la piu' vasta operazione di polizia mai condotta nei confronti della telematica amatoriale. Si occuparono del caso due diverse procure, quella di Pesaro e quella di Torino. Per la prima volta veniva applicata la nuova normativa in materia di tutela del software colpendo decine di BBs amatoriali, molte delle quali facevano parte della Rete FidoNet.
173 mandati di perquisizione con avviso di garanzia e disposizione di sequestro di beni relativi, 200 avvisi di garanzia, associazione a delinquere, ricettazione, contrabbando, violazione di Banche Dati tramite la duplicazione e il possesso di sistemi atti alla duplicazione ovvero di qualsiasi computer provvisto di un Hard Disk.
Ancora la lotta tra Hacker ed addetti ai lavori, non era ad armi pari. L'ignoranza di basi informatiche e telematiche degli ispettori durante le perquisizioni gli fece sequestrare tutto cio' che aveva a che fare con i computer, mouse, monitor, lettori per CD-ROM mousepad e nella casa di un indagato venne addirittura sigillata un'intera stanza solo perche' conteneva il computer.

## Gift Sex 8 maggio 1997

Nel 1997 l'operazione "Gift Sex" voluta dai magistrati romani al fine di indagare SysOps che avevano avviato un commercio di immagini pornografiche per pedofilia (per la precisione nei capi di imputazione scrissero "pederasta"), hanno sequestrato alcune BBs e, forse senza rendersi conto che si trattava di importanti Nodi della Rete telematica nazionale, hanno di fatto isolato pressoche' tutte le BBs operanti sui principali network nazionali, in tutto il centro/sud della penisola.

C'e' ancora molta confusione sul termine Hacker, le sue origini, i suoi significati, la sua etica, largo ai chiarimenti...

# Un po' di storia: quando si comincia a parlare di Hackers

Anche se la parola HACK in inglese significa "tagliare", "fare a pezzi", Hack e' un termine derivato dal gergo del MIT (Massachusetts Institute of Technology), la storia degli Hackers comincia con...dei modellini di treni!
Tutto inizio' nel 1958 quando un gruppo di studenti fondo' il TMRC (Teach Model Railroad Club) un club dove venivano costruiti modellini di treni, ma non solo, si progettava una rete in miniatura perfettamente funzionante. Man mano che il sistema andava avanti, diventava sempre piu' complesso: occorreva trovare i pezzi, far funzionare apparecchiature completamente diverse tra loro, controllare l'intera rete. Questi studenti, che formavano il nucleo del Laboratorio di Intelligenza Artificiale del MIT, si denominavano "hacker", Il termine era utilizzato per indicare gli scherzi effettuati dagli studenti ed il loro motto era:
"Information wants to be free" ossia le informazioni devono essere libere...

# Dal MIT in poi...

Successivamente, intorno al 1969 un Hacker chiamato Ken Thompson invento' il sistema operativo Unix e qualche tempo piu' tardi un altro Hacker, Dennis Ritchie, progetto' ed implemento' il linguaggio di programmazione C su un sistema operativo Unix ed un calcolatore DEC PDP-11, in quegli anni venne alla luce ARPANET, ossia la prima rete di computer che divento' poi l'Internet che conosciamo oggi. Nel 1982 un gruppo di Hackers dell' universita` di Berkeley fondo' la SUN Microsystems (la societa' che poi sviluppo' il linguaggio Java).
Piu' tardi un altro famoso Hacker, Richard M. Stallman creo' EMACS e nel 1985 fondo' la FSF (Free Software Foundation), una organizzazione creata per diffondere il software libero. Nel 1991 un Hacker dell' universita' di Helsinki, Linus Torvalds, inizio' a sviluppare un kernel Unix libero, utilizzabile su sistemi 386 (una delle prime CPU usate nei Personal Computer), usando gli strumenti di sviluppo forniti dalla FSF. Questo nuovo Unix prese il nome di Linux.
Concludendo, se non fossero esistiti gli Hackers, molte delle cose che usiamo oggi consapevolmente od inconsapevolmente non esisterebbero nemmeno. Non esisterebbero le reti di computer, Unix, Linux e sopratutto non esisterebbe Internet.
Stando cosi' le cose, possiamo considerare gli Hackers dei vandali e dei criminali che distruggono i sistemi altrui, oppure delle persone che hanno contribuito notevolmente allo sviluppo di tali sistemi.

# Etica Hacker

Mai fare danni, mai rubare, mai farsi scoprire...

La parola Hacker non definisce semplicemente colui che irrompe nei computer, descrive invece uno stile di vita, un modo di essere.
*"L'hacking deve essere inteso come stile di vita, un modo di essere e si deve essere "hacker dentro" perche' questa e' innanzitutto una emozione".*
Come quando una persona e' innamorata... anche l'Hacker e' innamorato della voglia di sapere.
E poi sara' questa emozione che culminera' in una conoscenza completa... dando vita al vero Hacker.
La persona che fa hacking segue un'etica precisa, una sorta di codice cavalleresco: mai fare danni, mai rubare, mai farsi scoprire. Solo una sfida pratica di intelligenza. Nessun intento criminale.
L'hacking e' uno stato mentale un'attitudine psicologica, una forma mentis e insieme un concreto modello di vita.
Un comportamento da Hacker e' fondamentale, ma le capacita' sono ancora piu' fondamentali. un atteggiamento non sostituisce, infatti, la competenza, e ci sono alcune capacita' fondamentali che devi avere prima che qualsiasi altro Hacker possa lontanamente sognare di chiamarti , appunto, Hacker.
Questo kit di competenze base, cambia lentamente col passare del tempo perche' la tecnologia crea nuove capacita' rendendo obsolete quelle piu' vecchie.

# L'Hacking

L'Hacking e' l'atto di penetrare nei sistemi per guadagnare conoscenze sul sistema e su come questo lavora. Questa operazione e' ILLEGALE perche' si ottiene l'accesso a tutti i dati e se ne viene in possesso. L'Hacker e' considerato dalle forze dell'ordine un potenziale pirata della rete e i vari governi del mondo spendono un'esagerazione di soldi per cercare di scoprire e arrestare chi pratica l'hacking, soldi che invece potrebbero essere investiti per cercare di catturare persone di gran lunga piu' pericolosi degli Hacker veri. In giro ci sono assassini, stupratori, maniaci e terroristi, queste sono le persone che i governi dovrebbero catturare. Al contrario di quello che dicono i governi, i veri Hackers non sono pericolosi.
Fino a che la gente non capisce che gli Hackers non sono cattivi come si intende, verranno sempre perseguitati come gli assassini e i terroristi.

# L'Hacktivism

Hacktivism e' un'espressione che deriva dall'unione di due parole: Hacking e Activism.
L'Hacking e' un modo creativo, irriverente e giocoso, di accostarsi a quelle straordinarie macchine con cui trattiamo il sapere e l'informazione, i computer, e da sempre indica un modo etico e cooperativo di rapportarsi alla conoscenza in tutte le sue forme.
Activism, indica le forme dell'azione diretta proprie di chi vuole migliorare il mondo senza delegare a nessuno la responsabilita' del proprio futuro.
Hacktivisti sono gli Hacker del software e gli ecologisti col computer, sono artisti e attivisti digitali, ricercatori, accademici e militanti politici, guastatori mediatici e pacifisti telematici. Per gli hacktivisti i computer e le reti sono strumenti di cambiamento sociale e terreno di conflitto. Hacktivism e' l'azione diretta sulla rete. Hacktivism e' il modo in cui gli attivisti del computer costruiscono i mondi dove vogliono vivere. Liberi.

# L'Hacker Art (di Tommaso Tozzi)

L'origine del termine Hacker Art va ricondotto alla nascita dell'etica Hacker all'interno dei laboratori del MIT di Boston verso la fine degli anni Cinquanta e a quell'idea di creativita' abbinata agli studi sulle tecnologie informatiche e telematiche descritte da Steven Levy nel libro "Hacker" del 1984.
Il significato del termine Hacker Art, coniato da Tommaso Tozzi nel 1989, vuole coprire un'area interdisciplinare piu' vasta che unisca all'area della ricerca, sia scientifica che umanistica, quella dei movimenti sociali ed underground, quella artistica, l'amministrazione pubblica, il mondo dei media e molti altri settori della sfera sociale. In campo artistico tale visione e' in linea di continuita' con alcune delle avanguardie e dei movimenti artistici del Novecento, tra cui Dada, gli Happening e Fluxus, il Situazionismo e il Cyberpunk.
In tale ottica arte diventa il *partecipare alla trasformazione dei processi sociali e culturali* con l'obiettivo di favorire la *cooperazione*, la nascita di *nuove forme della conoscenza* e la *condivisione decentrata del sapere*, cosi' come lo sviluppo di forme, luoghi e *nuove tecnologie alternative* finalizzate al miglioramento e all'evoluzione dell'umanita'. Caratteristiche sono il *rifiuto dell'autorialita'*, la *decostruzione* dei fondamenti culturali su cui si regge ogni ordinamento autoritario e totalitario del sapere, la costruzione di *relazioni orizzontali*, la *coevoluzione mutuale* e il *no-profit*.
Hacker art_non e' la produzione di oggetti vendibili. Si estende oltre i limiti di un oggetto per coprire lo *spazio* di tutti i corpi e cose che partecipano nel *tempo* alla sua costruzione. E' un *sistema aperto*, *molteplice*, *anonimo*, decentrato e *in divenire*.
*Hacker Art* non e' un genere, ma un'*attitudine* di *disobbedienza culturale* con origini millenarie. L'*Hacker Art* non si trova solo nei musei o nelle gallerie d'arte, ma anche in ogni spazio della vita. E' qualsiasi *sistema fluttuante* (o TAZ) da cui emer-

gono *pratiche di interferenza* finalizzate a garantire l'*uguaglianza* e la *fratellanza* tra i popoli, la *creatività* e la *libera espressione* individuale e collettiva, la *difesa dei diritti* costituzionali, quali, tra gli altri, il diritto alla *comunicazione* e alla *privacy*, promuovendo un'*etica del rispetto* tra gli individui.

# Il NetStrike

www.netstrike.it/

Nel 1995 inventammo una nuova forma di protesta in rete: il netstrike.
Nonostante il nome (che pero' suonava bene), trattasi della trasposizione in rete di un sit-in pacifico. La metafora che meglio lo rappresenta e' quella di un consistente numero di persone che attraversano una strada su un passaggio pedonale, munite di cartelli e striscioni e che se il loro numero e' veramente consistente possono arrivare a bloccare il traffico per un determinato periodo di tempo.
Il primo obiettivo del netstrike furono i siti del governo francese che in quel momento stava bombardando con testate nucleari l'atollo di Mururoa.
Da allora una serie infinita di netstrike sono stati effettuati, in alcuni casi promossi da noi, in molti altri casi per iniziativa di altri in tutto il mondo.
Sono passati anni e nonostante la solerte attenzione delle cosiddette forze dell'ordine, nessun magistrato, per quanto zelante, ha mai pensato di poter incriminare qualcuno per questa pratica di lotta che ha un valore esclusivamente simbolico e dimostrativo.

OGGI SULL'ONDA LUNGA DELLE GIORNATE DI GENOVA CON LA LORO CARICA DI REPRESSIONE E MORTE PERPETRATA DELLE COSIDDETTE FORSE DELL'ORDINE IL SITO NETSTRIKE.IT VIENE SEQUESTRATO E RIMOSSO DALLA RETE DALLA QUESTURA DI BOLOGNA SU RICHIESTA DEL COMPARTIMENTO DELLA POLIZIA POSTALE DI GENOVA.
Il sequestro nasce infatti da un ramo delle 8 inchieste della magistratura sui fatti di Genova, anche se fino ad ora non e' dato sapere chi sia il magistrato che ha firmato l'ordinanza.

INVITIAMO TUTTI A DIFFONDERE QUESTO COMUNICATO E CHIEDIAMO A CHIUNQUE NE ABBIA LA POSSIBILITA' DI MIRRORARE IL SITO SIA IN ITALIA CHE ALL'ESTERO

— Il gruppo di lavoro netstrike.it

Se volete le "istruzioni per l'uso"...
http://www.contrast.org/netstrike/howto/istruzioni.html

# Hacker-Cracker, Lamer, Phreaker, Nerd: differenze...

## Chi e cos'e' un Hacker

Il perno su cui ruota tutto il mondo Hacker e' la liberta' di informazione.
*'Information wants to be free' (le informazioni devono essere libere)...*

*"Un Hacker si vede sul campo. Chi si presenta con operazioni troppo eclatanti non viene preso sul serio, prima deve dimostrare cosa e' veramente capace di fare con un computer. Questo atteggiamento meritocratico derivava dal fatto che gli Hackers si curano poco delle caratteristiche superficiali di ciascuno e prestano piu' attenzione al potenziale dell'individuo di far progredire lo stato generale dell'hacking".*

Il mondo e' pieno di problemi affascinanti che aspettano di essere risolti!

Un Hacker prova l'impulso irresistibile di indagare il funzionamento delle cose, di comprendere i meccanismi interni di un sistema, si tratti di una penna stilografica o di un computer o della regolazione del traffico aereo mondiale.
Un Hacker non riesce a tollerare l'idea di usare qualcosa di cui non conosce il funzionamento.

Un Hacker e' un gran ficcanaso. E' ossessivo, pedante, esasperante per chi gli sta intorno.
Un Hacker e' curioso, come un bambino che non ha mai smesso di chiedersi e di chiedere agli altri "Perche'?". E come un bambino agisce sempre ingenuamente, anche quando il risultato del suo operato e' di indescrivibile complessita'. Un Hacker trae piacere e meraviglia dal funzionamento del proprio cervello, e non perde occasione per metterlo alla prova con problemi di estrema complessita'.
L'indipendenza intellettuale e' anche alla base del supremo disprezzo che ogni Hacker prova per tutorial, manuali, percorsi guidati e ogni genere di assistenza fornito dai programmi moderni. Un Hacker fa le cose nella maniera piu' dura quando si tratta di software, e per nulla al mondo rinuncia al controllo assoluto di quello che succede all'interno suo computer; anche se questo comporta grandi e/o piccoli disagi.

Pur essendo portato alla solitudine, un Hacker sa essere una compagnia estremamente stimolante: a patto, pero', che si trovi tra altri Hackers, con chi lo capisce, parla la sua stessa lingua. Nel campo delle normali relazioni sociali, invece, la maggior parte degli Hackers e' un disastro.
Gli Hackers hanno una fantasia molto sviluppata e amano film e libri di fantascienza/fantasy, Guerre Stellari per i piu' giovani e Star Trek peri i "datati", e spesso sono profondamente coinvolti dai Giochi di Ruolo e dai videogiochi.
Ogni Hacker ha una punta di genialita'. Tutti, in genere, amano la matematica, le scienze, e soprattutto la programmazione attribuendo a queste discipline una forte valenza estetica ed emotiva.
Gli Hackers posseggono dosi massicce di senso dell'umorismo, e nessuno di loro e' privo di ironia e soprattutto di auto ironia. Consapevoli di essere troppo spesso distaccati dalla realta', si divertono ad agire di proposito come se vivessero nel mondo del Signore Degli Anelli o di Star Trek, facendo continue analogie tra la finzione narrativa e la loro vita.

# Posizione sociale nella cultura Hacker

Come la maggior parte delle culture non basate sul denaro, quella degli Hackers si basa sulla reputazione. Uno prova a risolvere problemi che siano interessanti, ma quanto siano interessanti, e se le soluzioni siano veramente efficaci, e' qualcosa che solo i tecnici al tuo pari o i superiori possono giudicare.
Di conseguenza, quando giochi a fare l'Hacker, impari a guadagnare punti soprattutto in base a quello che gli altri Hackers pensano delle tue capacita' (ecco perche' non sei un Hacker fino a che gli altri Hackers non ti ci chiamano). Questo fatto e' oscurato dall'immagine dell'hacking come un lavoro solitario ma anche da alcuni tabu' della cultura hacker contro il voler ammettere che l'ego o l'essere ben considerati dagli altri contribuiscano ad alimentare le proprie motivazioni.
Nello specifico, fare l'Hacker e' cio' che gli antropologi chiamano gift culture. Sali nella scala sociale non dominando gli altri, non essendo bello, non avendo le cose che vogliono gli altri, ma piuttosto dandole via. E piu' precisamente, dando via il tuo tempo, la tua creativita', e i risultati delle tue capacita'.

# Le dieci regole dell'Hacker:

**1)** Non danneggiare mai nessun sistema.

**2)** Non danneggiare mai nessun file ad eccezione di quelli che ti assicurano di essere scoperto e quelli che ti assicurano di entrare in un sistema in futuro.
**3)** Non condividere mai le informazioni dei tuoi hacking con nessuno.

**4)** Essere il piu' vago possibile quando si posta sulle BBs dei propri hacking. Le BBs possono essere controllate dalle forze dell'ordine.

**5)** Non usare mai il proprio vero nome, o il proprio numero telefonico, quando ci si posta sulle BBs.

**6)** Non lasciare mai le proprie handle (tracce) sui sistemi che hai hackerato.

**7)** Non hackerare mai i sistemi informatici di stato ( CIA, FBI, NASA,KGB ecc....)

**8)** Non parlare mai dei tuoi progetti al telefono con altri.

**9)** Non conservare il materiale hacker in un posto accessibile a chiunque, conservalo in un posto sicuro.

**10)** Per diventare un vero Hacker, tu devi hackerare. Tu non puoi sederti e leggere un file di testo o un libro come questo e pensare di essere un Hacker!!!!

# Cosa non deve fare un Hacker

Non usare soprannomi grandiosi e stupidi.

Non entrare nelle flame-wars su usenet (i newsgroup), o da qualsiasi altra parte.

Non ti chiamare 'Morte' e non perdere tempo con chiunque lo faccia.

Non spedire lettere o E-mail piene di errori.

L'unica reputazione che ti guadagnerai nel fare una qualsiasi di queste cose e' quella del cretino. Gli Hackers hanno una memoria di ferro - dunque ci potrebbero volere vari anni per essere riaccettati.

# Cracker

***Pirata-vandalo informatico.***

Il loro nome deriva dal verbo inglese "to crack" cioe' "rompere" e con il termine "Cracker", in origine, si intendeva quella persona che rimuoveva le protezioni dai programmi (software) commerciali. Che li "craccava" appunto, ed ancora oggi, quando si cerca un codice o qualcosa che ce lo faccia risultare come "acquistato", diciamo che stiamo cercando un "Crack" o che "dobbiamo Crackkare un programma". Recentemente la definizione ha iniziato ad apparire sui media per descrivere gli Hackers "violenti", che cancellano file e creano danni permanenti e irreparabili al sistema e viene considerata la categoria degli Hackers pericolosi mentre in genere sono solo dei mediocri Hackers.
Cracker e' uno che avendo la conoscenza tecnica e gli strumenti degli Hackers li usa per rompere le sicurezze di un sistema per furto o vandalismo.
La parola e' nata nell'85 dagli Hackers stessi per difendersi dall'uso improprio da parte dei giornalisti della parola "Hacker".
Gli Hackers non sono cio' che raccontano i media. Non sono esperti informatici irrequieti, ansiosi di crackkare codici, penetrare illegalmente nei sistemi o portare caos nel traffico informatico distruggendo i sistemi senza tenere conto delle conseguenze. Quelli che si comportano cosi' sono proprio i "crackers" e di solito vengono respinti dalla cultura hacker...

# Lamer

Termine dispregiativo del gergo Hacker per indicare un Hacker nato perdente. Di solito i lamers sono piu' che altro degli aspiranti crackers che vorrebbero imparare da autodidatti le tecniche per rubare o fare vandalismo.
E' lamer chi non si rende conto delle conseguenze delle proprie azioni, come chi continua a postare il famoso "Vorresti Davvero Guadagnare Con Internet?" e scopre con stupore che gli tolgono l'account, o come chi (quante volte e' successo!) spedisce la solita mail minatoria al presidente degli U.S.A. e fa una figuraccia enorme di fronte al mondo intero, o chi crea un "sito" col quale vende copie di programmi o sistemi operativi appena usciti e si ritrova la guardia di finanza a casa...
Poi la maggior parte dei lamer piu' inesperti si copiano a vicenda i "siti" e percio' i contenuti sono sempre gli stessi: le stesse guide, gli stessi articoli (dei quali le versioni originali stanno sui giornali del '94), l'immancabile pagina "ti spio" che mostra con dei collegamenti il contenuto del nostro pc, spesso addirittura le stesse gif animate!
In linea generale sono dei ragazzini che si sperimentano... ma spesso sono anche degli "Hacker" che pero' non si rendono conto purtroppo delle conseguenze di tutto cio' che fanno...

# Phreaker

O "Phone phreaker" e' colui che penetra nei sistemi telefonici per poi scomparire nel mondo digitale ovvero per telefonare gratis.

# Nerd

*I nerd sono dei motori di ricerca naturali. E se non possiamo trovare cio' di cui abbiamo bisogno in rete, c'e' sempre il volgare empirismo: ci buttiamo dentro e vediamo cosa funziona, ci mettiamo le mani. E questo porta sempre a volere di piu'.*

—St.Jude

**Sai di essere un NERD se. . .**
(www.dvara.net)

La tua pagina web e' piu' conosciuta di te.
Parli con il tuo computer.
Se puoi scegliere guardi Computer Shopper invece di Playboy.
Discuti con il tuo computer.
Il tuo computer ha la sua linea telefonica.
Fai dei sogni che coinvolgono il tuo computer.
Cerchi di agganciare le ragazze nelle chat.
Puoi parlare ad una ragazza del tuo hardware senza intendere niente di sessuale.
Passi i tuoi sabati sera al computer.
Chiedi ad una ragazza il suo indirizzo di e-mail invece che il numero di telefono.
Non hai mai incontrato di persona molti dei tuoi amici.
Ti ricordi come si usa il DOS.
Ti capiscono solo gli utenti di computer.
La tua home page e' piu' lunga del tuo curriculum.
Hai installato Linux.
Hai perso X-Files perche' volevi giocare col tuo computer.
Passi piu' tempo navigando su Internet che dormendo.
Hai piu' di un indirizzo di e-mail.
La tua idea di affrettarti e' digitare piu' in fretta.
Tieni mouse pad di scorta.

Compri regali al tuo computer.
Sei stato scaricato perche' prestavi troppa attenzione al tuo computer.
Qualcuno dice lingua straniera e tu pensi "Cobol".
Fai regolarmente il back up su nastro dei file di cui hai i dischetti originali.
Compri un computer nuovo, lo disimballi e apri immediatamente il case.
Hai mai chiamato a casa per controllare il tuo computer.
Lavori col DOS invece che con Windows95 non perche' e' piu' veloce ma solo perche' confonde la gente.
Hai considerato la possibilita' di tatuarti il logo "Intel Inside".
Hai un nomignolo per il tuo computer ma non per il tuo pene.
Conosci ogni legge sulla pirateria informatica a memoria perche' sei stato condannato per ciascuna di esse.
Non dialoghi piu' con la tua famiglia, invece mandi loro un messaggio di e-mail; nella stessa casa.
Controlli l'e-mail prima della segreteria telefonica.
Puoi programmare qualcosa di favoloso per Windows, ma non sei ancora capace di far smettere di lampeggiare il tuo videoregistratore.
Ricevi piu' richieste di chat che telefonate.
Hai disdetto il servizio di avviso di chiamata perche' continuava a farti cadere la linea.
Non cadi immediatamente in un panico delirante quando senti parlare di un nuovo virus informatico.
Hai provato a vedere di quanto puoi muovere il mouse senza far scomparire lo screen-saver.
Ti dai per malato per lavorare sul tuo computer.
Il tuo kit del pronto soccorso contiene il Norton Anti-Virus.
Conosci il significato di ciascuno dei seguenti acronimi: HTML, URL, ISP e HTTP.
Armeggi con il tuo computer al lavoro tutto il giorno e, quando finalmente smetti, corri a casa per armeggiare col tuo computer.
Hai piu' di una home page.
Hai un computer piu' potente a casa che in ufficio.
Sei geloso quando altri usano il tuo computer.
Corri nella tua casa in fiamme per salvare il tuo computer, ma lasci il cane.
Sai esattamente quanto spazio libero hai sull'hard disk, ma non sai la data di compleanno del tuo coniuge.
Fai girare Windows 95 e Windows 3.1 solo perche' puoi.
Tieni pezzi di ricambio del computer in giro per la casa.

Ma abbiamo anche altri termini:

# Cyber-Warrior

*(Il cyber-guerriero)*

E' un mercenario. Ha acquisito capacita' elevate negli anni. Probabilmente arriva da una delle categorie sopra elencate, ed ha scelto la sua strada. Si vende al migliore. Ma rifiuta alcune richieste. E' utilizzato come basso profilo, i suoi target sono bassi, difficilmente attacchera' la multinazionale, molto piu' probabilmente il vostro Internet Service Provider, l'universita' locale o l'anagrafe. Non gli interessa chi buca e perche', entro certi limiti. Lo fa per i soldi. Non lascia quasi mai tracce ed e' intelligente.

# Industrial Spy

*(La spia industriale - Spionaggio industriale)*

Soldi, "lo fa" per soldi. Altamente capace, con moltissima esperienza. Pericoloso, se e' alla ricerca di materiale confidenziale. In questa categoria rientrano sfortunatamente molti "insider", vale a dire le persone che accedono illegalmente a informazioni sensibili, all'interno della loro stessa azienda, per un uso personale.

# Government Agent

*(L'agente governativo)*

Politica e soldi. La combinazione peggiore in questi casi. In genere sono persone con un buon background hacker. Non c'e' bisogno di aggiungere altro. Politica e soldi.

## Kevin David Mitnick: *Il Condor*
## *l'Hacker piu' famoso del mondo*

E' il 14 febbraio del 1995, giorno di San Valentino. In una cittadina americana sta accadendo qualcosa che scatenera' ribellioni, dimostrazioni, appelli via rete, la nascita di siti spontanei di contro-informazione, la creazione di una colletta per realizzare un fondo spese legali...

Arriva un camioncino blu, un Van, con la scritta Sprint Telecomunications. Dal Van esce un giapponese, due tecnici della Sprint, le forze speciali dell'FBI con giubbotti antiproiettile ed armi alla mano. Sembra di vedere un film di azione. Ma non e' cosi'. A Raleigh, piccolo centro nello Stato del North Carolina, stanno per arrestare Kevin Mitnick. Le conseguenze di questo arresto saranno molteplici e non solo per le comunita' underground ed Hacker...

Iniziata nel 1981 con l'attacco da parte di Kevin, allora diciassettenne, ai sistemi Cosmos della Pacific Bell (compagnia telefonica americana), la "caccia all'uomo" dell'FBI si conclude nel 1995, dopo 14 anni. Centosessantotto mesi di appostamenti, intercettazioni, false piste, arresti mancati. Il 14 febbraio si arriva alla conclusione di una lunga corsa, un inseguimento interminabile attraverso le reti di mezzo mondo. Quel giorno nasce il mito di Kevin Mitnick, l'Hacker piu' famoso al mondo.

Gli inizi
Kevin nasce in California. I suoi genitori divorziano quando lui ha appena 3 anni. Nella sua adolescenza rispecchia lo stereotipo classico dell'Hacker: a 13 anni e' un ragazzino solitario, grassotello. Inizia con i "CB", a 8 anni e' gia' radioamatore.
Nella piu' classica immagine americana della prima meta' degli anni '70, il ragazzino brufoloso, occhialuto e ciccione ha 9 anni e vagabonda per i negozi di elettronica della sua citta', prende pezzi usati, li ricicla, costruisce, assembla tecnologia trasmissiva tutto solo nella sua stanzetta, mentre i coetanei giocano a basket o semplicemente cazzeggiano davanti alla scuola, diventa cliente assiduo di alcuni negozi, fa amicizia con i proprietari, forse inizia a fare qualche lavoretto da bravo teen-ager

americano, ricevendo come paga dell'hardware usato.

Il ragazzino cresce, scopre i PC. Va oltre, fin da subito, scoprendo i modem: a 13 anni viene cacciato da scuola dal preside, perche' entrava negli archivi degli altri istituti. Trasferisce la bolletta telefonica di un ospedale (30.000 US$) sul conto di uno che detestava.
Si battezza Condor, dal film "I tre giorni del Condor", con Robert Redford. Mai un alias, un nickname, e' stato piu' azzeccato: il Condor e' solitario, lavora da solo, non si fida di nessuno, vive con la solitudine. E probabilmente Kevin/Condor trova nella Rete e nell'hacking una compagna ideale, un qualcosa che lo rende meno solo.

Verso la fine degli anni '70, a 16 anni, come ogni bravo ragazzo americano, prende la patente: la targa della sua auto e' X-HACKER. A 17 anni viene arrestato per la prima volta: furto di manuali informatici.
Seguono altri arresti, nell'83, nell'87 e nell'88, sempre per reati informatici. Un giudice di Los Angeles, la signora Mariana Pfaelzer, lo mette in carcere emettendo una condanna superiore a quella richiesta dal Pubblico Ministero. Prima di farlo uscire dall'aula, gli dice: "Questa e' l'ultima volta che fa una cosa simile, signor Mitnick". Indubbiamente una frase profetica. Viene successivamente rilasciato, ma gli viene imposto il divieto di svolgere lavori che richiedano l'uso di un personal computer.

Nel 1999, ad alcuni anni di distanza, quello stesso giudice dovra' decidere se le richieste di risarcimento - presentate da multinazionali informatiche e pari ad un totale di ben ottanta milioni di dollari (si', avete letto bene: hanno chiesto 80.000.000 US$ di danni al Signor Kevin David Mitnick) - dovranno essere soddisfatte o meno.

Le aziende che hanno richiesto il risarcimento sono la Motorola, la Fujitsu, la Nokia, La Sun Microsystems, la Novell, la Nec. Il solo utile netto della Motorola nel 1995 e' stato di 22.247.000.000 di dollari. Con che coraggio queste aziende chiedono ottanta milioni di dollari ad un carcerato sotto processo, il quale non ha fatto altro che copiare delle informazioni per propria cultura personale, senza rivenderle, modificarle o distruggerle?

Il "Condor" vola troppo in alto.
Anni '90. Kevin e' cresciuto. E' sempre piu' Condor. E' un fantasma, come scrissero in seguito. Non esiste. Vive dirottando i propri conti su altre utenze. Gira gli States, notebook e cellulare modificato. Pone molta attenzione durante le connessioni, cambia spesso numeri telefonici, appartamento. Si sposta di continuo. Esplode probabilmente il suo odio verso le "Big Companies": IBM, Digital, Sun Microsystems, Fujitsu. Tutte hanno dei segreti da custodire. Il Condor cerca la liberta' d'informazione. Vuole la verita', vuole i bug, i famosi difetti, errori di program-

mazione compiuti dalle software house, per poter accedere ai sistemi informatici protetti.

Dalla prima meta' degli anni '90, sino al suo arresto, Kevin cresce ancora. E' molto attirato dai sistemi VAX della Digital: sono i soli a non avere praticamente bug, a non essere "sfondabili". Allora il Condor agisce, silenzioso. Utilizza Social Engineering, una tecnica hacking per carpire telefonicamente informazioni spacciandosi per un'altra persona, per esempio un collega di una filiale. Ottiene tutto quello che vuole. Viola il sistema di un Internet Provider inglese. A quel sistema e' abbonato come utente regolare un consulente della Digital che e' stato tra i creatori del VMS, il sistema operativo proprietario dei VAX Digital, ed ora effettua consulenze alla Digital sulla sicurezza. I bug ci sono. Vengono scoperti da quest'uomo. E Kevin gli spia le e-mail. Apprende i segreti piu' segreti della Digital, il suo intento era quello: se non posso ottenere le informazioni in un modo, le ottengo in un altro.

L'FBI e' sui suoi passi. Lui lo sa. Spia le comunicazioni tra la sede centrale dell'FBI e gli agenti dislocati, i quali lo stanno cercando per mezza America. Non appena l'FBI da' l'ordine "ok, andate a prenderlo", lui sparisce. Li prende in giro. Falsifica le comunicazioni. E' un'ombra sulla Rete, nessuno sa dove sia fisicamente.

Kevin nel frattempo e' entrato ovunque: multinazionali, societa' d'informatica, agenzie governative. Entra e copia: progetti, piani, budget, business plan, contatti, consulenze esterne. Non vende nulla, non baratta, non cancella: apprende, impara, conosce. Per lui la conoscenza e' importante. Sa come funzionano le cose. Capisce che il nuovo business sta partendo: telecomunicazioni, telefonia cellulare, satellitare, pay-Tv. I bit avanzano, l'analogico scompare e Kevin lo sa. Forse inizia a capire il potere che ha in mano.

Lo capiscono anche altre persone. Kevin ha accesso ad informazioni riservatissime, e questo da' molto fastidio alle multinazionali. Le lobby USA si muovono, l'FBI lo inserisce ufficialmente tra i "Top Wanted" , come per i peggiori criminali.

L'FBI ha capito, le multinazionali anche, le lobby hanno provveduto: mancano i mass-media. Come per magia, appare un articolo sulla prima pagina del New York Times, il 4 luglio 1994: racconta dell'esistenza del Condor. Kevin diventa un personaggio. Ma e' sempre piu' braccato. John Markoff, l'autore dell'articolo, fa di tutto per incontrarlo. Corrompe alcuni suoi "amici", collabora con l'FBI per incastrarlo.

Inizia la guerra: Davide e Golia

Dicembre 1994: appare un messaggio sul computer di Tsutomu Shimomura, nippo-americano, esperto di sicurezza, consulente del Governo. Non c'e' scritto molto, solo un "Found me: I am on the Net". Trovami, sono sulla Rete, gli dice Kevin.

La sfida ha inizio. Per la prima volta, le armi sono diverse: e' una caccia all'uomo OnLine. Le maggiori compagnie di telecomunicazione americane collaborano con l'FBI. La Sprint Corporation fornisce manuali, schede, tecnici specializzati. Il Condor e' braccato. Kevin ha utilizzato, tra i primi al mondo, la tecnica dell'IP-spoofing, nel dicembre del 1994, per attaccare i server di Shimomura con sede a San Diego. Shimomura commenta questa tecnica ad una conferenza americana (CMAD), nel gennaio del 1995. Pare dunque che inizi, sin da subito, lo sfruttamento del Condor, delle sue tecniche, della sua abilita', del suo stile e delle sue competenze.

Markoff scrive altri articoli, accusa Kevin, lo dipinge come il "criminale". Kevin ama, come molti Hackers, la stampa. Vuole dire la sua. Non accetta giudizi senza poter ribattere. Contatta lo scrittore Jonathan Littman. Arriva a chiamarlo tre volte al giorno. Forse, da questo momento in poi, il Condor perde la sua freddezza, la sua lucidita', i suoi attenti calcoli. Compie degli errori. Deve cambiare citta' sempre piu' spesso. Non capisce le motivazioni di tanto clamore attorno al suo caso. Discute con il giornalista "buono" di hacking, di politica, di tecnologia, di donne, di costume. Littman lo definira' "una mente esplosiva, incontrollabile, incredibilmente potente". Littman sbaglia: come in ogni "grande rovina", all'origine c'e' un errore. Parla con Markoff, si confida. Gli rivela dove si trova Kevin. Lo rivela al collega giornalista, all'amico John. Markoff, il quale informa immediatamente Shimomura. Il cerchio si stringe. Kevin crede di essere tranquillo. Ha fiducia nel suo confidente. Una volta un Hacker mi disse: "Trust no 1: non fidarti mai di nessuno". Kevin avrebbe dovuto incontrare quell'Hacker, forse sarebbe andata diversamente. John Markoff o Shimomura - ma e' indifferente - informano l'FBI. Il Condor sta per cadere.

Torniamo al 14 febbraio del 1995. Kevin viene arrestato. Girava la voce che non sarebbe mai piu' uscito dal carcere. Amici, conoscenti, Hackers, amanti della liber-

ta' d'espressione, dell'open source, della libera comunicazione, anarchici, fondarono un sito web, http://www.kevinmitnick.com. Sull'home page c'era un contatore. Non e' il classico counter per gli accessi. Scorre veloce, di continuo. Purtroppo non testimonia una cosa allegra, come l'alto numero di visitatori. Le cifre scorrono, a rotazione, e contano:

4 ANNI, 4 MESI, 22 GIORNI, 13 ORE, 8 MINUTI, 33 SECONDI...
4 ANNI, 4 MESI, 22 GIORNI, 13 ORE, 8 MINUTI, 34 SECONDI...
4 ANNI, 4 MESI, 22 GIORNI, 13 ORE, 8 MINUTI, 35 SECONDI...

La frase sopra recita:" Kevin Mitnick e' stato imprigionato dal Governo Americano, prima della sentenza"

Vola mio Condor, vola sempre piu' in alto.
Kevin Mitnick e' la punta di un iceberg. E' diventato il capro espiatorio. Gli Usa, le multinazionali, le aziende d'informatica, vogliono una vittima. Un caso esemplare. Una condanna altrettanto esemplare. Vogliono un esempio, un precedente.

E' stato messo in isolamento per otto mesi; ci sono migliaia di persone al mondo che hanno lottato per i suoi ideali, ma lui non lo sapeva, gli fu' stata rifiutata ogni richiesta di liberta' su cauzione; gli furono sequestrati computer, modem, persino la radio: avrebbe potuto modificarla per comunicare con l'esterno, dal carcere, dissero.

L'amato Mr. Shimomura, insieme al degno compare Markoff (sembrano il gatto e la volpe), nel frattempo, hanno incassato un anticipo di 750.000 US$ per il libro che hanno scritto, "Sulle tracce di Kevin" (edizione Sperling & Kupfler). Hanno venduto i diritti per il film, mentre Kevin marciva in una prigione americana.

Il ragazzo che voleva il "cyber-world" libero, gratuito ed accessibile a tutti, l'uomo che voleva dei sistemi sicuri, l'uomo che ha ispirato due generazione di Hackers, guardava dalle sbarre i fili telefonici, immaginava i segnali satellitari, le reti GSM a 1800 MHz che spingono i segnali. Io telefono, e la "centrale" sa dove sono fisicamente, voi vi collegate al Web, e pagate la connessione, l'abbonamento, gli scatti, i megabytes scaricati. L'Hacker che voleva l'informazione come un diritto innegabile dell'uomo, l'informazione gratuita, vera e totale, il condor che voleva volare in alto, e' stato rinchiuso, e' stato ridotto al silenzio.
Nel frattempo pero' non e' stato con le mani in mano: ha fondato una societa' di consulenza, la Defensive Thinking e ha scritto un libro intitolato The Art Of Deception, L'arte dell'inganno, in cui chiaro e' il riferimento al social engineering, tecnica usata da molti Hackers per estorcere informazioni preziose.
Mitnick, con la sua ragazza, Darci Wood, ha messo in vendita OnLine diversi effetti personali, ufficialmente per coprire le spese legali sostenute. Tra questi ci sono la

sua tessera di identificazione in carcere, la bozza di lavorazione del libro (a cui di recente si sono aggiunte alcune copie autografe) e sopratutto i due notebook Toshiba, restituitigli dopo il suo rilascio e con gli accessori a corredo ancora impolverati o avvolti nelle buste dell'Fbi con la scritta evidente: prova.

*"Non ho potuto usare un bagno elettronico senza il permesso del governo USA".*

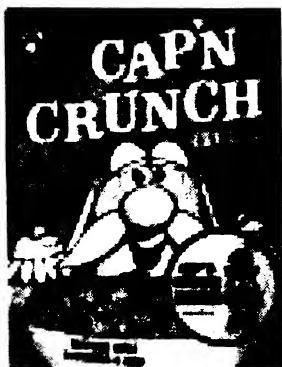
Il 9 agosto 1999, viene condannato a 46 mesi di reclusione, con l'accredito di quanto ha gia' scontato (si trovava in prigione da piu' di quattro anni) e ad un risarcimento di 4125 $ alle sue "vittime" e di 350 $ al governo americano.
Kevin Mitnick, e' bene ricordarlo, non ha guadagnato un solo centesimo dalle sue azioni.

21 gennaio 2000, Kevin Mitnick viene finalmente rilasciato dalle autorita' statunitensi, dopo quasi 5 anni di carcere duro, soprusi, isolamento, pestaggi da parte di altri detenuti.
Fra le condizioni del suo rilascio vi erano il divieto fino al gennaio 2003 di usare un computer, di cercare impiego come consulente e addirittura di scrivere su tecnologie di computer senza il permesso del giudice di sorveglianza. Solo di recente gli e' stato consentito di usare un telefono cellulare per essere in contatto con i suoi familiari, e cio' dopo che suo padre era morto, cinque mesi prima, senza che ne fosse stato avvisato.

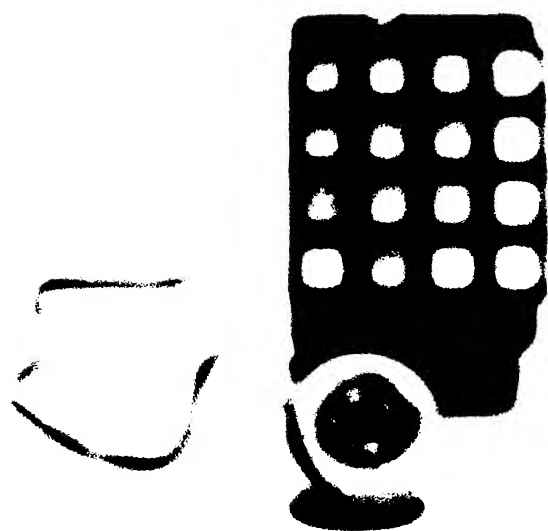
21 gennaio 2003, il Condor ritorna a volare!
Ma ancora oggi gli pesano addosso forti restrizioni.
Possiamo dire che e' entrato nella storia (che e' la storia...) per essere l'Hacker piu' famoso al mondo, una star, tanto che oggi se lo vuoi contattare per un convegno, devi parlare con il suo agente che gestisce il suo budget. Alto. Aerei ed alberghi di prima classe, ma ne vale la pena...

Ha scritto un libro intitolato "L'arte dell'inganno" di questo libro che consiglio a tutti di leggere, alcune frasi sono davvero emblematiche:
"*La sicurezza e' un processo a cui si punta....non uno stato definito delle cose*" in cui intende che: la sicurezza totale non e' raggiungibile.
E al luogo comune che recita: "*Il solo computer sicuro e' quello staccato dalla rete*"
Mitnick Risponde: "*Sbagliato: ci sara' sempre qualcuno che ti indurra' a collegarlo*"

# John Draper: *Cap'n Crunch*
## *Il primo phreaker*

Mitico Cap'n Crunch, un tecnico di trasmissioni radio riconosciuto come uno dei fondatori dell'hacking, senza di lui questo mondo oggi non sarebbe lo stesso. La leggenda narra che nel 1971 John Draper aveva notato che attraverso un fischietto trovato in una scatola di cereali (Cap'n Crunch appunto) era possibile fare chiamate senza pagare niente fischiando con questo vicino la cornetta. Emettendo quel suono nel telefono, si otteneva come risultato di resettare la centralina telefonica della Ma Bell (questa operazione si chiama trunk).
Draper progetto' un circuito in grado di simulare quel fischio, che altro non era se non un suono a 2600 Hz, dotandolo inoltre della capacita' di riprodurre i toni della tastiera telefonica. Cosi' dopo aver inviato quel suono si faceva credere alla centrale di aver riappeso la cornetta e si poteva comporre il numero voluto senza pagare la telefonata. Stiamo parlando della BLUE BOX scatola magica che ha fatto sognare e divertire molti. La BLUE BOX funzionava sulle linee a lunga distanza, perche' le centraline di queste erano state progettate male, in pratica usavano un solo circuito sia per la voce che per i segnali, in modo da ridurre i costi. Questo errore fece in modo che chiunque possedesse una BLUE BOX potesse entrare nei circuiti di mamma BELL a proprio piacimento, senza pagare le telefonate. Draper fu' tracciato e accusato di truffa, quindi incarcerato. Durante la detenzione, riprese a programmare, dando vita al primo programma di videoscrittura per piattaforma Apple, EasyWriter .

E' stato in prigione un paio d'anni dall'85 all'87, per la sua attivita' di phreaker, era "il criminale telefonico".
Oggi John Draper, dopo aver passato la sua vita tra momenti di estrema ricchezza e assurda poverta', ha fondato una sua societa' di sicurezza negli stati uniti e si sta occupando della realizzazione di una piattaforma supersicura per il commercio elettronico. Assiduo frequentatore di rave party, vive in Florida assieme ad un alligatore addomesticato e crede nelle danza-terapia.

Alla fine degli anni '80, avevamo un po' tutti dei programmini che ci permettevano di telefonare gratis, erano appunto le Blue Box versione software, sul menu' si selezionava il paese che si voleva chiamare ed appariva un elenco di numeri verdi disponibili. Il modem componeva quel numero, poi veniva emesso un suono, un fischietto, che illudeva l'apparecchio dall'altra parte, che si era riagganciato, invece lasciava libera la linea di comporre un altro numero.
Naturalmente e' durato poco, la telecom grazie all'At&t, ha introdotto l' Electronic Switching System che filtra il trunk non permettendo quindi il suo passaggio.
Ma cambiare l'intera rete telefonica non e' una cosa che si fa in un giorno, magari da qualche parte del mondo funzionano ancora.
Se siete dei musicisti e/o avete sul vostro computer un software che genera suoni e volete un elenco delle modulazioni di frequenza telefoniche dei vari paesi per provarci....

| FOR CALLING VIA: | FREQUENCIES: |
|---|---|
| ALGERIA | 2000 Hz |
| ARGENTINA | 3825 Hz |
| AUSTRALIA | 600& 750 Hz (SEPERATE) |
| AUSTRIA | 2280 Hz |
| BAHAMAS | 2600 Hz |
| BANGLADESH | 3825 Hz |
| BRAZIL | 3825 Hz |
| BURUNDI | 3825 Hz |
| CAMEROON | 3825 Hz |
| CANADA | 2600 Hz |
| CHILE | 3825 Hz |
| CUBA | 2100/3825 Hz |
| CYPRUS | 3825 Hz |
| CZECHOSLOVAKIA | 2280 Hz |
| DENMARK | 3000/3825 Hz |
| DOMINICAN REP. | 2600 Hz |
| FIJI | 3825 Hz |
| FRANCE | 2280/3850 Hz |
| GHANA | 3825 Hz |
| HUNGARY | 2280/3825 Hz |
| INDIA | 2400 Hz |
| IRAQ | 3825 Hz |
| (ONLY, WHEN YOU FIND A NUMBER AFTER THE GULF-WAR IN 1991 - HAHA!) | |
| IRELAND | 2040/2400 Hz |
| COMPOUND | 2280 Hz |
| ISRAEL | 3850 Hz |
| ITALY | 2040/2400 Hz |

# Mark Abene: *Phiber Optik*

All'eta' di 17 anni era gia' un genio dei computer e della tecnologia telefonica, fondatore a New York della famosa associazione di Hackers chiamata MOD "Master of Deception" (Maestri della Diversione), Il guppo ha avuto le prime pagine dei giornali quando nel novembre dell'89 penetrarono e bloccarono i computers di WNET uno dei principali canali televisivi di New York lasciando un messaggio: "Happy Thanksgiving you turkeys, from all of us at MOD" (Buone thanksgiving (che e' una festa americana) a voi tacchini da tutti noi qui a MOD). Come fondatore di MOD Phiber Optik ha incitato migliaia di adolescenti negli stati uniti a studiare i meccanismi dei sistemi telefonici.

Nel luglio del 1992, Abene e quattro membri del MOD furono arrestati per crimini informatici prendendosi 10 mesi nella prigione di Schuylkill in Pennsylvania, raccontano che riceveva tanti giornalisti e rilasciava tante interviste ai giornali ed alle televisioni, che i compagni di cella cominciarono a soprannominarlo: "CNN".

Un giudice aveva voluto dare una lezione a tutti gli altri Hackers, condannando Phiber a un anno di reclusione, ma il messaggio non fu affatto recepito, anzi: centinaia di volenterosi dettero il proprio contributo per un *welcome home party* in onore di Abene, tenutosi presso un esclulsivo club di Manhattan, quando usci' dal carcere. Addirittura il New York magazine lo dichiaro' una delle 100 persone piu' intelligenti della nazione.

Ha lavorato a lungo nella famosa Bbs hacker: la "ECHO" e conduceva anche una trasmissione su una radio locale chiamata Off The Hook (A Cornetta Staccata) insieme a Emmanuel Goldstein, il direttore di 2600 Magazine-the Hacker Quarterly (il trimestre del pirata informatico). Una volta alla settimana Phiber rispondeva dalla radio alle domande degli ascoltatori sulla sicurezza delle reti informatiche e telefoniche. Se cio' lo rendeva estremamente popolare presso il pubblico, non aveva certo lo stesso effetto nei confronti della locale societa' telefonica, la Nynex. Molti sono anzi convinti che furono le societa' telefoniche a far pressione sul giudice federale nella vicenda di Phiber, insistendo per una sentenza esemplare. Sapere e' potere, e Phiber sapeva ormai troppo sull'accesso ai sistemi informatici e sui modi per trarre vantaggio da questa sua speciale abilita'. E' stato riconosciuto doppiamente colpevole: di cospirazione e di accesso illegale a computer.

Bambino, gironzolando all'interno del dipartimento di elettronica dell'A&S, Queens N.Y., dove lavorava sua madre, Mark ha conosciuto i suoi primi computer: l'AppleII, Sinclair Timex e il Commodore 64.
Si racconta anche che giocava con un ricevitore telefonico che aveva usato talmente tante volte che doveva tenerlo assieme con un nastro adesivo. La storia di Abene lo hanno reso famoso al punto da ispirare Michelle Slatalla y Joshua Quittne a scrivere un libro chiamato "The Gang That Ruled Cyberspace" (La Banda che domino' il Cyberespazio). La notizia su di lui piu' affermata in Rete e': " Il cibo favorito di Phiber Optik sono le smashed potatoes".

## Tsutomu Shimomura : *il piu' odiato*

Shimomura fisico e studioso di sistemi di sicurezza, ex-hacker, passato dalla parte della legge ed intrappolatore di Kevin Mitnick all'inizio del 1994. Dopo l'informazione ricevuta da alcuni colleghi al San Diego Super Computing Center, riguardante un'enorme quantita' (si parla di centinaia) di programmi e software rubati dalla sua work station, Shimomura si mise al lavoro su una "caccia al ladro" per rintracciare il pericolosissimo Hacker individuandolo in un complesso di appartamenti in Raleigh, N.C., dove l'FBI aveva localizzarto il segnale dal computer di Kevin Mitnick.
Tsutomu Shimomura e' un pezzo grosso al San Diego Supercomputer Center, dove lavora in varie aree come la fisica al computer e sicurezza informatica.
Arriva all'universita' di California a San Diego in 1989, ha studiato fisica con il premio Nobel Laureate Richard Feynman presso il California Institute of Technology ed ha lavorato come ricercatore con il fisico Wolfram Di Steven.
Nel 1984 ha lavorato al Thinking Machines Corporation, un sistema per migliorare il movimento veloce di grandi basi di dati. Nell'autunno di 1984 faceva parte dello staff di Los Alamos National Laboratory in cui era uno degli architetti di un avanzato calcolatore in costruzione (super computer center).
Negli ultimi anni, come detto, Shimomura oltre a dedicarsi alla fisica applicata al computer, ha lavorato come ricercatore nel campo della sicurezza informatica ed e' stato consultato da un gran numero di enti governativi su sicurezza e crimini informatici e sulla rete della telefonia cellulare. 500 societa' informatiche, dipartimenti di stato e della difesa!

E' l'autore di Takedown: la storia dell'inseguimento e l'arresto di Kevin Mitnick (Edizione: Sperling Paperback (Economici) 2000) dal quale ne e' stato tratto anche l'omonimo film.
[copertina libro]

Una curiosita':
Tsutomu Shimomura, oggi trentaseienne, oltre ad aver trovato un baco nella programmazione dei telefonini Nokia che li rendeva facilmente degli scan (che permette di intercettare le telefonate effettuate vicino al telefonino) ha scoperto una funzione nascosta, o backdoor come si chiama in gergo informatico, nei modem per PC prodotti dalla società francese Alcatel che "consentono di spiare le comunicazioni via Internet o introdurre virus".
Alcatel ha immediatamente smentito le accuse. Secondo la stampa francese la funzione spia dei modem e' presente soltanto sui modelli Speed touch home e 1000 Adsl di Alcatel, per l'accesso in banda larga a Internet. (da "LE MONDE") http://www.lemonde.fr - Notizia del 12-04-01.

*Sono *i modem* che tutte le compagnie telefoniche *spingono* perche' siano installati adesso, ......Echelon ?....... e poi , sono i soli questi modem o ce ne sono altri *progettati * per spiare ?*

# Ian Murphy: *Captain Zap*

Nel 1981 era un Hacker molto giovane che stava per divenire il primo arresto della storia per crimini informatici. Diciotto mesi prima, Murphy penetra nei computers della AT&T's cambiando i loro orologi interni. Gli utenti ricevettero improvvisamente gli sconti late-night nel pomeriggio, e tutti ricevettero delle bollette molto alleggerite. Oggi Murphy, come molti degli altri passati alla storia, dirige la sua propria azienda di sicurezza, hackera i sistemi di sicurezza dell'azienda committente per aiutarli a difendersi dalle potenziali intrusioni non autorizzate.
Per il suo crimine, Murphy ha dovuto lavorare per 1.000 ore al servizio del comune ed ha scontato 2anni e mezzo di arresti. Ma se volete una sua prestazione per testare il vostro server, la tariffa e' di 5.000 dollari al giorno piu' le spese.

# Vladimir Levin: *L'Hacker venuto dal freddo*

## *Il primo hackeraggio bancario*

Nel 1995 si diffuse la notizia che un Hacker russo era riuscito a compiere una rapina in una banca di un Paese nel quale non aveva mai messo piede e che il bottino di tale rapina ammontava a diversi milioni di dollari. La notizia suscito' scalpore e preoccupazione tra gli esperti di sicurezza. Tutto inizio' nel 1994 quando la Citybank si accorse che ingenti somme erano state trasferite dai conti di alcuni clienti in altre banche americane ed in altri Paesi. Dopo aver costituito un apposito team ed aver avviato il controllo di tutte le operazioni, le indagini portarono all'arresto di una cittadina russa che voleva effettuare un prelievo da un conto sospetto presso la Wells Fargo. In cambio di una riduzione di pena Ekaterina Korolkova collaboro' indicando come tutta l'operazione fosse condotta da San Pietroburgo e precisamente da una azienda di computer chiamata AO Saturn.
L'arresto di un altro membro del gruppo a Rotterdam confermo' la provenienza dell'attacco e l'identita' del suo ideatore. A questo punto, in collaborazione con la Polizia russa, la banca rimosse volontariamente alcune difese che erano state poste al sistema, al fine di poter permettere un ultimo trasferimento illecito ed avere la prova che il misterioso ladro era effettivamente Vladimir Levin.
La trappola riusci' e Levin rimase collegato il tempo sufficiente alla sua identificazione. Nel marzo del 1995 Levin fu arrestato all'aeroporto inglese di Stansted. Venne richiesta la sua estradizione dagli stati uniti. La battaglia legale per evitare questo trasferimento duro' sino al settembre 1997.
Quindi il processo, conclusosi il 19 febbraio 98, con una condanna a tre anni di carcere e alla restituzione di 240.000 $.
Non e' mai stato reso noto per quale motivo Levin si fosse recato in Inghilterra ne' come gli sia stato possibile ottenere le informazioni necessarie a sottrarre piu' di 10 milioni di dollari, tutti recuperati (salvo 400.000 $), e ad effettuare i vari trasferimenti di fondi. Tra le dicerie di commento alla storia, alcuni ritengono che Vladimir Levin abbia comprato il segreto da altri Hackers russi per la somma di 100 $, ma altri hanno avanzato sospetti sul possibile ruolo di un dipendente infedele della banca, oltre che su alcuni punti deboli del sistema di sicurezza.

# The Mentor: Loyd Blankensheep

Anche lui membro dei Legion of Doom scrive giochi per il computer, sviluppatore multimediale globale, dallo studio del suono all'animazione 3D, ha ideato e messo su la BBs hacker "_The Phoenix Project_" forse una delle maggiori della storia, piu' che famoso come Hacker lo e' diventato per aver scritto nell'agosto del 1986 il famoso:

**"Manifesto Hacher"**
Ne hanno preso un altro oggi, e' su tutti i giornali. "Adolescente arrestato nello scandalo del crimine informatico". "Hacker arrestato per aver violato una banca".
Dannati ragazzini, sono tutti uguali.
Ma tu, dimmi, nella tua psicologia spicciola e il tuo tecno-cervello stile anni cinquanta, hai mai guardato oltre gli occhi di un Hacker? Ti sei mai chiesto cosa lo muove, quali sono le forze che lo animano, cosa puo' averlo plasmato?

Io sono un hacker, entra nel mio mondo... Il mio e' un mondo che comincia con la scuola.

Sono piu' in gamba della maggior parte degli altri ragazzini, questa roba insulsa che ci insegnano mi annoia.

Dannato buono a nulla. Sono tutti uguali.

Sono nella scuola media o alle superiori. Ho ascoltato l'insegnante spiegare per la quindicesima volta come ridurre una frazione. Io capisco. "No, signorina Smith, non ho scritto niente. Ho fatto tutto a memoria."

Dannato ragazzino. Probabilmente ha copiato. Sono tutti uguali.

Ho fatto una scoperta oggi. Ho trovato un computer. Ehi, aspetta un attimo, questa e' una figata. Fa quello che voglio io. Se fa un errore e' perche' ho combinato qualche casino io.

Non perche' non gli piaccio, o si sente minacciato da me, o pensa che io sia un furbetto, o non gli piace lo studio e non dovrebbe essere qui.

Dannato ragazzino. Non fa altro che giocare. Tutti uguali.

E poi e' successo... una porta spalancata su un mondo... correndo lungo la linea telefonica come l'eroina nelle vene di un tossico, un impulso elettronico e' inviato, un rifugio dalle incomprensioni quotidiane viene cercato... una comunita' e' trovata. "Questo e' tutto... e' questo il luogo al quale appartengo..." Conosco tutti qui... anche se non li ho mai incontrati, non ci ho mai parlato e potrei non aver mai piu' contatti con loro... vi conosco tutti...

Dannato ragazzino. Di nuovo attaccato al telefono. Sono tutti uguali...

Puoi scommetterci il culo che siamo tutti uguali... a scuola siamo stati tirati su ad omogeneizzati quando invece volevamo bistecche... quei pezzettini di carne che vi lasciavate sfuggire erano pre-masticati e senza gusto. Siamo stati dominati dai sadici e ignorati dagli apatici. I pochi che avevano qualcosa da insegnarci trovavano in noi degli alunni volenterosi, ma quei pochi erano come gocce d'acqua nel deserto.

E questo e' il nostro mondo adesso... il mondo dell'elettrone e del commutatore, la bellezza del baud.

Facciamo uso di un servizio gia' esistente senza pagare per quello che potrebbe essere gratis se non fosse gestito da papponi volti solo al profitto, e ci chiamate criminali.

Esploriamo... e ci chiamate criminali. Andiamo oltre la conoscenza... e ci chiamate criminali. Esistiamo senza colore della pelle, senza nazionalita', senza pregiudizi religiosi... e ci chiamate criminali. Voi costruite le bombe atomiche, scatenate le guerre, uccidete, truffate e ci mentite cercando di farci credere che e' per il nostro bene eppure siamo noi i criminali.

Va bene, sono un criminale. Il mio crimine e' la curiosita'. Il mio crimine e' giudicare la gente per quello che dice e pensa, non per quello che sembra. Il mio crimine e' che sono piu' furbo di voi, qualcosa che voi non mi perdonerete mai. Sono un hacker, e questo e' il mio manifesto. Potete fermare il singolo individuo, ma non potete fermarci tutti...

Dopotutto siamo tutti uguali!

# Non solo Hacker...

## Kevin Poulsen: *Dark Dante*

E' stato arrestato all'eta' di 17 anni per intrusioni nel sistema informatico e telefonico della Pacific Bell Kevin Lee Poulsen, un ragazzo dall'intelligenza eccezionale, con una conoscenza totale dei sistemi telefonici del proprio paese, capace di vincere concorsi radiofonici dirottando le chiamate in ingresso verso le radio ed ottenere premi quali Porsche coupe' e decine di migliaia di dollari.
Nel 1978, all'eta' di 13 anni, Kevin andava ogni pomeriggio al Mall della sua zona, si dirigeva verso i telefoni pubblici di Ma' Bell e sperimentava l'arte del phreaking: troppo povero per avere un proprio personal computer, senza scatole di cereali a disposizione, si allenava segretamente e praticava "l'arte della telefonia", cercando di diventare un cyberpunk ancora prima che il termine stesso fosse coniato.
Il microfono del telefono era la sua bocca, alzava il ricevitore, componeva una sequenza di numeri e "fischiava" a 2600 hertz, impadronendosi della rete telefonica. Un grande Phreaker!
Come dice Raoul Chiesa: *"Il phreaking non consiste nell'effettuare telefonate gratuite, ma nel come riuscirci, nel come farle: e' il processo di accedere a qualcosa, riuscire a comandare, avere il potere: Kevin usa questo potere nei modi piu' disparati, dalle vincite nei concorsi radiofonici all'ottenere i numeri riservati delle star di allora (stravedeva per Molly Ringwald, attrice in film come The Breakfast Club), per poi intercettare le loro chiamate e recarsi a cena negli stessi locali, con Madonna e Sean Penn dietro di lui."*

Gia' latitante, e' riuscito a vincere una Porsche da 50.000 dollari con una abile truffa telefonica. Partecipava a un gioco radiofonico a premi. Vinceva chi, dopo che era andata in onda una sequenza prestabilita di canzoni, faceva la 102esima telefonata all'emittente. Era il primo giugno 1990: al momento delle chiamate Poulsen prese il controllo delle 25 linee telefoniche della radio, bloccando tutte le chiamate successive alla 101esima. Poi alzo' la cornetta e compose il numero. Un paio di giorni dopo era in giro con una fiammante 944.

Dure le condanne per Poulsen, assunto a soli 18 anni come programmatore a Silicon Valley, e' stato giudicato colpevole di 19 reati fra cospirazione, frode telematica e telefonica, possesso illegale di passwords, appropriazione indebita. Ma fu' assolto dall'accusa piu' grave e clamorosa, quella per spionaggio, per aver cioe' intercettato e diffuso informazioni riservate del governo federale. Oggi Kevin Poulsen lavora in una societa' di software ed ha una rubrica fissa sulla testata online Zdnet. E fa l'opinionista per Wired, la piu' autorevole rivista di cultura digitale del mondo. E solo dal novembre '98 ha avuto il permesso di tornare a navigare in Internet.

Chissa' con quale macchina gira oggi?

## Richard Stallman: a.ka. none (nothing to hide!)

## *Il santo del software libero*

Nel 1984, quando a malapena avevamo il DOS e non temevamo neanche lontanamente il gioco dei monopoli delle case di produzione software come la Microsoft, Stallman inventa il concetto di "Software libero" e ci cambia la vita con lo GNU. Un software libero: chiunque puo' averlo, distribuirlo e modificarlo.
Quando era ricercatore sull'intelligenza artificiale, al Massachusetts Institute of Technology (il MIT) si trovava spesso a metter le mani sulla programmazione di una stampante che faceva le bizze. In quel periodo tutti i software venivano forniti con il codice sorgente, era possibile cosi' modificarli o correggerli. Modifico' il programma di gestione della carta cosicche' la stampante mandava un messaggio a tutti quelli che avevano ordinato la stampa quando aveva finito di stampare il primo file ed avvisava gli utenti in coda che di li a poco avrebbe stampato anche i loro documenti.
Ma le stampanti non durano in eterno ed un giorno fu sostituita con una piu' moderna marca Hp che pero' si teneva ben stretto il suo codice sorgente. Da quel momento Stallman inizio' la strada verso il "movimento per il software libero" lo sviluppo di un sistema operativo altrettanto libero.
Nel 1984 lascio' il MIT e fondo' il progetto GNU (GNU's not Unix) e assunse come simbolo, ovviamente, lo gnu. Lo GNU con il suo compilatore C GNU (gcc), sup-

porta piu' di 30 architetture diverse e 7 linguaggi di programmazione. E'un sistema operativo completo e simile allo UNIX, basato sul Software Libero.

Nel 1985 Stallman ha fondato la "Free Software Foundation", per affronatare gli aspetti giuridici e organizzativi del Progetto GNU e anche per diffondere l'uso e la conoscenza del Software Libero offrendoci, divulgando, 4 concetti innovativi:

Liberta' di eseguire un programma, per qualsiasi scopo (liberta' 0).

Liberta' di studiare come funziona un programma e adattarlo alle proprie necessita' (liberta' 1).

Liberta' di ridistribuire copie in modo da aiutare il prossimo (liberta' 2).

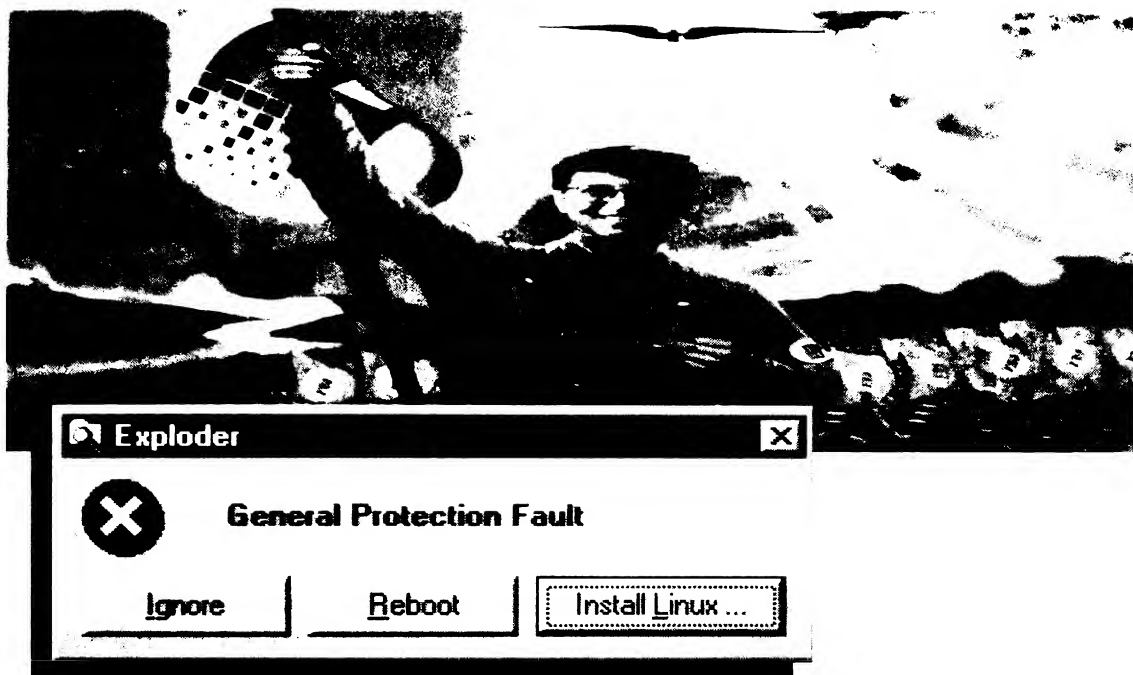
Liberta' di migliorare il programma e distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunita' ne tragga beneficio (liberta' 3).

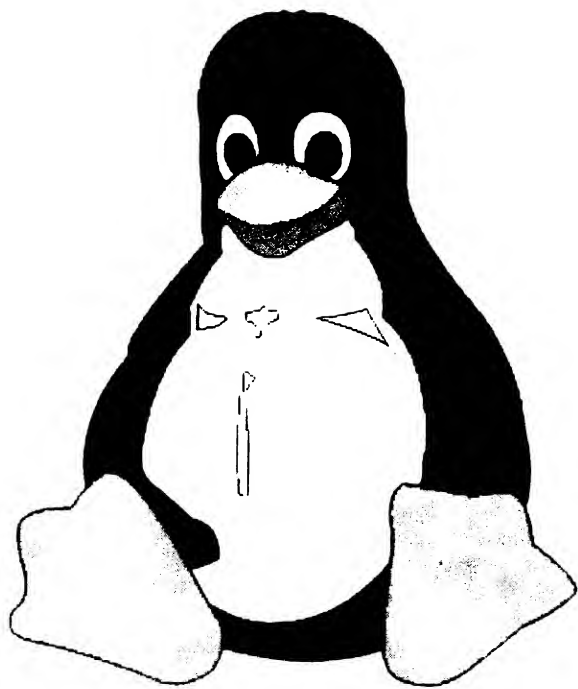
La Free Software Foundation e' anche l'associazione che lancio' il "Blue Ribbon" il fiocchetto blu (uguale a quello che si usa per la solidarieta' con i malati di aids) che ha riempito per anni i siti internet a significare che quel sito era a favore dei diritti di liberta' in Internet.
Stallman e' anche, come detto, l'autore di Emacs per il quale nel 1991 riceve il Grace Hopper Award da parte dell'Association for Computing Machinery mentre nel 1996 gli viene assegnata la laurea ad honorem dall'Istituto Reale di Tecnologia svedese.

# Bill Gates
*Microsoft Monstrum*

Exploder

General Protection Fault

Ignore | Reboot | Install Linux ...

# Linus Torvalds: *rivoluzionario per caso*
*"Il software e' come il sesso: e' meglio se e' gratis"*

Per un gioco del destino, Linus Benedict Torvalds nasce ad Helsinki il 28 dicembre del 1969 (Capricorno MayaSigh! [questa e' una BackDoor] ), lo stesso anno di nascita dello Unix, l'anno del primo uomo sulla luna, l'anno di Woodstock e la nascita di Arpanet. Unix e' un sistema operativo validissimo anche oggi, non semplicissimo, che permette prestazioni altamente sofisticate, molto costoso, ma distribuiva alcuni sorgenti gratis e girava solo su alcune macchine molto sofisticate ed anche loro molto costose. Linus riesce a sviluppare una versione di Unix che poteva girare sui normali computer di casa.
La passione per l'informatica colpisce Linus gia' ad 11 anni, quando suo nonno,

docente universitario di matematica e statistica, gli regala uno dei primi computer Commodore, il Vic-20. Linus, dopo essere entrato all'universita' di Helsinki come studente di informatica nel 1988, si appassiona allo studio dei sistemi operativi dopo aver scoperto Minix una "versione ridotta" di Unix creata per i personal computer dei primi anni '90. Piu' che un sistema operativo vero e proprio, Minix era uno strumento didattico realizzato da uno dei maggiori studiosi di sistemi operativi, il professor Andrew Tanenbaum, che aveva l'obiettivo di mettere a disposizione dei suoi studenti un sistema operativo "da laboratorio" simile a Unix, con cui fare esperimenti e mettere in pratica le cose scritte dallo stesso Tanenbaum nel suo testo intitolato "Operating systems: design and implementation" (Sistemi operativi: progettazione e realizzazione), un libro che ancora oggi e' uno dei classici della letteratura scientifica nel settore informatico. Dopo lunghi esperimenti con Minix, Linus Torvalds non si accontenta, anzi comincia a ritenere Minix addirittura limitato, era meglio riscriverlo. Daccapo! Decide di scrivere un sistema operativo tutto suo, a partire da zero, in modo da poterlo migliorare ed espanderlo a piacimento.

Le prime tracce del suo sistema operativo, che chiameranno Linux, risalgono al 17 settembre del 1991 (anno in cui si spappola l'Unione Sovietica, comincia la guerra del Golfo, un fisico britannico, Tim Berners-Lee crea il sistema di ipertesto che fa nascere il WWW e la Microsoft comincia il suo viaggio verso la dittatura), dopo aver partecipato ad una conferenza di Stallman a Helsinki Linus 22enne scrive un messaggio nel newsgroup "comp.os.minix", un gruppo di discussione dedicato agli aspetti tecnici del sistema operativo Minix nel quale annuncia ufficialmente il suo progetto:

*"Sto realizzando un sistema operativo libero (solo per hobby, non ho voglia di fare nulla di grosso o professionale), per computer 386 e 486. Ci sto lavorando da aprile, ed e' quasi pronto.*

*Mi piacerebbe avere dei suggerimenti sulle cose che gradite o non gradite del Minix, dal momento che il mio sistema operativo gli rassomiglia, tutti i suggerimenti saranno graditi, anche se non prometto che le includero' tutte." Firmato:" linustorvalds@cruna.helsinki.fi*

Gli risposero con entusiasmo migliaia di programmatori da ogni angolo del mondo,

dopo aver accertato che Torvalds non ci avrebbe guadagnato nulla e che i codici del nuovo software sarebbero restati aperti a tutti. *"Una cosa nata nel casino della mia stanza da letto e' diventato il piu' grande progetto di collaborazione della storia del mondo".*
Nell'ottobre 1991 viene annunciata la prima versione "ufficiale" di Linux, la 0.02 in grado di fare praticamente nulla.
Il primo nome che Linus diede al software fu "Freax" un insieme di: Free (libero) Freak (strano, anormale) e la X stava ovviamente per Unix, ma Alan Cox, il suo braccio destro detto anche Hacker-Kernel decise che era un nome inutile e poco commerciale e lo rinomino' Linux.
Un anno dopo che il software fu distribuito gratuitamente per la prima volta era gia' venduto su CD-ROM in migliaia di copie. Il kernel funziona egregiamente. Inizia la storia ...

Linus sceglie di dare al suo sistema operativo tutte le "liberta'" della General Public License di Richard Stallman; la possibilita' di copiare, utilizzare, modificare e migliorare a piacimento Linux lo trasformano nello strumento ideale per gli Hackers, i programmatori, i sistemisti e gli sviluppatori software di tutto il mondo, che sin dall'inizio hanno collaborato con Torvalds per lo sviluppo e la crescita di Linux. Migliaia di persone sparse per il mondo sono attualmente coinvolte nella realizzazione di programmi scritti per Linux e nell'aggiunta di miglioramenti e nuove funzioni a questo sistema operativo. Praticamente tutti quelli che lo utilizzano.

Linux e il software libero non sarebbero arrivati a questi livelli se non ci fosse stato l'aiuto della Free Software Foundation e di Richard Stallman.

Linux si evolve con una rapidita' impressionante, proprio perche' il suo sviluppo e' aperto a tutti, e le sue varie versioni sono disponibili liberamente in Rete, anziche' essere coperte dal segreto industriale, come avviene ad esempio per i prodotti commerciali Microsoft. E' l'intelligenza collettiva della Rete a determinarne questo sviluppo, a Linux contribuiscono programmatori sparsi in tutto il mondo che danno vita ad una vera e propria "task force" di sviluppatori, che si riconoscono nell'iniziativa di Torvalds e nei principi del Software Libero.

Oggi pensiamo che lo satandard di utilizzo di un Pc passi per windows, ma non e' cosi' per gestire il mondo Internet ci si puo' affidare solo a Linux, infatti la microsoft sentendosi (giustamente) minacciata lancia una crociata anti-Linux, Steve Ballmer, amministratore delegato della Microsoft, sostiene che Linux rappresenta la minaccia numero uno per la sua societa'.
Ma la denuncia piu' importante parte direttamente dalla SCO (la societa' sviluppatrice e proprietaria dei diritti di Unix) l'accusa e' partita dai risultati di uno studio condotto da un istituto americano, Alexis de Tocqueville Institution, che ha indicato

in Linus Torvalds colui che avrebbe plagiato il codice di Minix sviluppato, da Andrew della Vrije University di Amsterdam, per creare Linux, querelando anche la IBM con l'accusa di avere distribuito, perche' diventasse parte del sistema open source, porzioni del codice Unix di sua proprieta'.
La SCO, ci sta' rimettendo parecchio nella battaglia contro Linux. Le spese legali dello scorso anno (2003) incidono per 9 milioni di dollari, il 40% del fatturato del trimestre.
Il trimestre si e' infatti chiuso con perdite per 1.6 milioni di dollari contro i 2.7 dello stesso periodo dell'anno precedente, ma se SCO non avesse dovuto pagare ben 9 milioni di dollari all'equipe di avvocati che l'assiste nella causa, la societa' di Salt Lake City avrebbe avuto un profitto di ben 7,9 milioni di dollari. Da notare che il fatturato di SCO per il trimestre e' stato di 24,3 milioni di dollari, come dire che le spese legali hanno pesato per quasi il 40% del fatturato del trimestre.
In effetti le paure della SCO erano e sono fondate, Linux e' stato abbracciato dall'IBM e dalla Hewlett-Packard, dai creatori di "Shrek" e dalle Poste cinesi ed il 40 per cento delle societa' americane ed europee lo hanno adottato o lo stanno sperimentando.

Il successo porta anche fatti curiosi, dei fan entusiasti iniziano addirittura a spedire a Linus denaro o assegni creandogli montagne di problemi burocratici con le banche finlandesi. Altri preferiscono omaggiarlo con casse di birra o qualche Hard Disk per permettergli di provvedere a rassicuranti backup. A proposito uno degli aforismi attribuiti a Linus dice: *"I backup sono da primitivi. I veri uomini scaricano i loro dati in un sito FTP in modo tale che gli altri possano condividerli"*.

Nel 1997 Torvalds lascia la Finlandia per trasferirsi a Santa Clara, nella Silicon Valley, dove lavora per la Transmeta, un'azienda informatica che gli permette di poter disporre liberamente del suo tempo per supervisionare lo sviluppo di Linux e realizzare nuovi progetti ed e' sposato con Tove, che e' stata per sei volte campionessa finlandese di karate, con le loro 3 bambine ed un cane.

*"Chiedete in un negozio di informatica se hanno una versione di Sco Unix, e vi chiederanno se siete matti... perche' la verita' e'che e'molto piu semplice farselo da soli!"*

*Steve & Steve*

# Steve Jobs: *Mr. Chips* & Steve Wozniak: *Woz*

*La Apple Computers*

**Steve Jobs**

Steve fu' adottato poco dopo la nascita da Paul e Clara Jobs, un meccanico in una societa' che produceva laser ed una contabile. E' sposato dal 1991 con Laurene Powell, incontrata alla Stanford University ad un corso tenuto dallo stesso Jobs. Nel 1978 nasce la figlia Lisa da una donna che Jobs non ha poi mai sposatoma che ha sempre vissuto con lui fino alla maggiore eta'. Da Laurene, Jobs ha avuto tre figli. Vivono in una casa in stile inglese in mattoni rossi a Palo Alto in quella zona meglio conosciuta come Silicon Valley, in California, costruita nel 1930 e valutata da 3 a 5 milioni di dollari.

Patrimonio Personale: piu' di 1.2 miliardi di dollari.

Impiegato alla Hewlett-Packard di Palo Alto dove lavorava anche Steve Wozniak, un vero e proprio mago dell'elettronica con l'hobby di inventare gadget che fu' assunto poco dopo di lui.

Nel 1972 Jobs si diplomo' alla scuola superiore e si iscrisse al Reed College di Portland, in Oregon. Lavorando alla Atari, dopo avere lasciato il college, Jobs coltivo' la sua amicizia con Wozniak, insieme disegnarono giochi per computer e una "blu box" che consentiva di fare le chiamate telefoniche gratuite.

Steve Jobs e' anche presidente di Pixar, nata nel 1986, una societa' di produzione cinematografica che si occupa di animazioni digitali e che e' stata al centro di grande interesse nel corso degli ultimi anni conquistando anche molti Oscar. Il primo film di Pixar, Toy Story, venne distribuito da Disney nel novembre del 1995 divenendo il campione d'incassi in America per quell'anno e il terzo di tutti i tempi nel campo dell'animazione. Recentemente il DVD dell'ultimo film di Pixar, "Finding Nemo" ha conquistato la corona di DVD piu' venduto della storia.

**Steve Wozniak**

E nato a Synnyvale, in California, l'11 agosto 1950. Sviluppa la sua passione per l'elettronica alle scuole elementari quando il padre, ingegnere alla Lockeed, lo aiuto' in alcuni progetti scolastici. Appasionatissimo di matematica, Woz acquisi' la licenza HAM per radiotramissioni quando era appena alle medie e nel momento in cui ando' al college gia' disegnava e costruiva computer.

Intorno alla meta' degli anni '70 Woz decise di abbandonare l'universita' e accettare un lavoro alla Hewlett-Packard, dove disegnava calcolatori.

Proprio in questo periodo conobbe il leggendario Hacker della telefonia John Draper, "Capitan Crunch", che lo ispiro' nella costruzione della "blu box".

Nel 1975, un periodo in cui i personal computer venivano forniti in un kit di montaggio e non erano altro che scatole rettangolari con qualche interruttore e pochi fili, Woz stava gia' pensando a monitor e tastiere. Durante il periodo che passo' come membro dell'Home Brew Computer Club (un'associazione di hobbysti con la passione dei computer) di Palo Alto Woz disegno' e costrui' quello che sarebbe stato Apple I.

Benche' Jobs non fosse interessato a costruire prodotti elettronici, il suo intuito per gli affari lo condusse a credere che si potesse trarre profitto dalla commerciabilita' di questi oggetti.

Il punto di svolta giunse quando chiese all'amico Wozniak di aiutarlo a costruire un personal computer.

Jobs vendette il suo pulmino Volkswagen, Wozniak la sua calcolatrice scientifica Hewlett-packard, raccogliendo cosi' 1.300 dollari per dare il via alla nuova societa'.

Con questo capitale iniziale e un credito ottenuto da fornitori di prodotti elettronici locali, nacque la prima linea di produzione. Jobs incoraggio' Wozniak a lasciare il lavoro alla HP e divenire responsabile della ricerca e dello sviluppo della nuova impresa.

Lavorando nel garage di famiglia di Jobs, la coppia riusci' a raccogliere il primo grande ordine quando il Byte Shop di Mountain View acquisto' da loro 50 computer. Fu questo il vero e proprio atto di nascita di Apple Corporation.

Si crede che il nome prenda ispirazione dal frutto favorito di Jobs, mentre il logo viene sia dal nome che dalla volonta' di fare un gioco di parole sulla parola byte, che in inglese si pronuncia come "bite", "mordere".

Lo sviluppo del Macintosh e' dovuto alla sua interfaccia intuitiva e amichevole da gestire con il mouse. Il Mac uso' un'interfaccia a finestre e icone grafiche che rappresentavano una funzione o un programma da eseguire. L'utente avrebbe usato il mouse per muovere il cursore sull'icona e premuto il bottone sul mouse per eseguire la funzione o il programma. Da allora l'interfaccia del Mac e' stata copiata da ogni produttore di sistemi operativi al mondo ed e' diventata l'interfaccia standard sia per i personal computer che per i super computer.

Il 12 settembre del 1985 Steve Jobs si alzo' in piedi in un incontro del consiglio di amministrazione di Apple, dopo anni di agitazione e lotte di potere, annunciando con voce piatta e senza emozioni: *"ho meditato a lungo e ora e' tempo che prenda in pugno la mia vita. E' ovvio che devo fare qualche cosa. Ho trent'anni, ormai"*. La sua nuova rivoluzionaria idea non era nell'industria dell'hardware, ma nel campo del software.
Nel 1989 cambio' la sua vita dando vita ad una societa' denominata Next. Voleva costruire un personal computer della prossima generazione che venne anche chiamato "il cubo nero" a causa della sua forma e del suo colore, un prodotto che avrebbero fatto impallidire la Apple. Ma le cose non andarono proprio cosi'. Dopo otto anni di difficolta' e dopo avere speso 250 milioni di dollari di capitale, la Next chiuse la sua divisione hardware, nel 1993. Jobs realizzo' che, pur avendolo gia' fatto una volta, non era in grado di rivoluzionare l'industria dell'hardware. Rivolse cosi' la sua attenzione alla componente software dell'industria informatica. Questa volta Jobs si convinse che il sistema operativo NextStep avrebbe modificato il corso della storia dei computer. La base di Nextstep era una nuova tecnologia chiamata object-oriented programming (OOP) (programmazione ad oggetti). OOP consente ai programmatori di scrivere programmi complessi in un tempo infinitamente inferiore al normale. Next venne venduta ad Apple Computer nel febbraio del 1997.
Come presidente di Apple Computer Jobs si conferisce un salario annuo di 1 dollaro.

Woz, invece, nel 1981 ebbe un incidente aereo con il suo monomotore Beechcraft Bonanza riportando fratture facciali e perdita di memoria per cinque settimane e fu costretto a lasciare temporaneamente la Apple.
Nei successivi due anni Woz si sposo' e torno' a Berkley per terminare la laurea in ingegneria elettronica ed informatica, poi ritorno' ad Apple restandoci per solo per due anni, dal 1983 al 1985, anno quest'ultimo in cu ricevette con Jobs il National Technology Award dal presidente Regan. Pensionato o no, di Woz si puo' dire tutto, tranne che sia sparito dalla scena pubblica. Piuttosto preferisce dedicarsi alla sua passione per l'insegnamento ai bambini delle scuole di Los Gatos in California dove ora vive con sua moglie e la sua famiglia. Non solo insegna, ma fornisce alla scuola anche tutte le risorse di cui la stessa ha bisogno, compresi centinaia di laptop gratuiti, accesso ad Internet, assistenza software e hardware e fondi praticamente per ogni esigenza in campo informatico del distretto scolastico.

# Robert T. Morris: *il primo verme*

Robert Morris uno studente della Cornell University mette fuori causa, nel giro di poche ore, 6.000 computer connessi a Internet.

E' il simbolo delle potenzialita' distruttive degli Hackers. Negli anni '80 Morris figlio di un dirigente della National Security Computer Agency Americana, l'agenzia di informatica che ha progettato uno dei primi browser Mosaic (il primo browser per il WWW), comincia ad interessarsi all' informatica ed a muovere i primi passi da Hacker.
Nel novembre 1988, Morris 23enne diffuse un programma in un laboratorio del Massachusetts Institute of Technology, il famoso "Morris Worm" che utilizzava una falla nel sistema Unix, doveva essere un esperimento, ma a causa di un errore si replico' centinaia di volte danneggiando circa 6.000 computer in poche ore e centinaia di migliaia in pochi giorni, con un danno economico stimato di circa 98 milioni di dollari mettendo seriamente in difficolta' la possibilitá di trasferire dati in tutto il mondo.
Morris e' stato successivamente condannato, in base al Computer fraud and Abuse Act, a tre anni di prigione, 10 mila dollari di multa e 400 ore di servizio in comunita'. Il suo worm rappresenta tuttora un simbolo per tutti gli Hackers ed ha generato infinite mailing list e newsgroup in Europa e negli stati uniti.

**I virus**
(veleno, dal latino)

Un virus informatico e' un programma parassita, scritto intenzionalmente per alterare il normale funzionamento del computer senza la consapevolezza da parte dell'utente. Un virus aggiunge copie di se stesso ai file del sistema infettato e, quando si attiva, puo' sia danneggiare i file che causare un comportamento imprevedibile del sistema o visualizzare messaggi e non danneggiano i componenti hardware del sistema, come ad esempio le tastiere ed i monitor.

Abbiamo principalmente 2 tipi di virus piu' o meno dannosi:

I **“Cavallo di Troia”**
apparentemente sono programmi utili o di intrattenimento, che invogliano gli utenti ad utilizzarli, potrebbero danneggiare i file o inserire un virus nel computer.
Non sono veri e propri virus perche’ non hanno la caratteristica di riprodursi e, di conseguenza, non si diffondono come loro, alcuni hanno la capacita’ di danneggiare il nostro sistema altri attivano solo degli scherzi. A volte sono virus simpatici quasi sempre e’ un unico file .EXE che simulano l’infezione del computer, facendo prendere un colpo a quel povero disgraziato che l’ha eseguito; alcuni ti fanno vedere che il tuo hard disk si sta formattando, altri ti dicono che ti si sta per cancellare la cartella di windows e cosi’ via.

I **“Worms** “(vermi)
sono programmi che si riproducono senza infettare altri programmi. Alcuni worm cercano specifici tipi di file sul disco del nostro sistema e tentano di danneggiare o distruggerli o si riproducono nella memoria ram, creando numerose copie di se stessi con il risultato di rallentare cosi’ il nostro sistema. Con la diffusione di Internet i worm hanno avuto una diffusione impressionante tramite email e tramite loro mandano copie di se stessi a tutti gli indirizzi che trovano nella rubrica di Outlook.

**I virus piu’ famosi:**

Il **ping-pong**
sviluppato nell’ universita’ di Torino a scopo di ricerca, che fa comparire sullo schermo una pallina che rimbalza. Fu uno dei primi (se non il primo) virus prodotto in Italia furono infettati addirittura i bancomat all’epoca in cui questi giravano in DOS.

**W95.CIH**
(meglio conosciuto come Chernobil): Oltre a danneggiare il software, CIH infetta il BIOS del computer, compromettendo l’ hardware del pc. Fu’ progettato per agire il 26 di ogni mese.

**I love you**
e’ un virus che ha fatto storia; si diffonde tramite posta elettronica. Se attivato si replica nelle directory di sistema con nomi diversi, crea delle copie di tutti i file .mpg e .jpg contenenti se stesso, infine si autoinvia a tutti i nostri contatti memorizzati nella rubrica di Outlook.

**Melissa**
anche lui si diffonde tramite posta elettronica. Se aperto l’allegato della mail (list.doc), il worm, agisce autospedendosi tramite la nostra rubrica. I danni piu’ gravi sono stati fatti ai server di posta elettronica.

**Sircam**
Anche questo arriva come allegato ad una e-mail. Una volta aperto, si diffonde in tutte le cartelle e le sottocartelle, rendendosi invisibile. Poi spedisce a tutti i contatti, sempre delle nostre rubriche, delle e-mail che contengono dati personali dell' utente, oltre a se stesso.

**Nimda**
Attacca prevalentemente i server web, ed e' in grado di modificare automaticamente i siti dell' infettato. Crea nei sistemi colpiti delle back doors, cioe' dei punti di accesso che consentono a chiunque di prendere il controllo del computer infetto.

**Magistr**
Se eseguito il virus ad ogni avvio del sistema puo' cancellare i dati sull' HD e nel Flash Bios. Si diffonde tramite posta elettronica e crea allegati con estensione .exe o .scr.

**Klez**
Appena aperto, inizia a cercare degli indirizzi a cui spedirsi dalla rubrica, dai file .doc, da quelli .html, .asp e .mp3. Le e-mail inviate non hanno come mittente l'indirizzo del computer infetto, ma bensi' uno dei suoi contatti. Disabilita l'antivirus, si copia nelle directory di sistema, consentendogli di avviarsi in maniera nascosta con il sistema operativo, inserisce nelle directory dei programmi il virus W32.ELKERN. Infine infetta tutti i file .exe, creandone una copia nascosta, non infetta ma con estensione casuale.

**Baco**
un simpatico insettino (un baco appunto) che divorava intere pagine dei documenti piu' importanti .

*Il migliore:*
**Il Blaster** (W32Blaster) attacca la Microsoft!

Agosto 2003, e' stata segnalata la crescita di diffusione di un nuovo worm che attacca sistemi Windows (sia server che client), questo worm, utilizza alcuni bug conosciuti presenti nei sistemi
di Windows NT, 2000 e Windows XP, si insinua nel computer attraverso la porta TCP numero 135 uploadando un file (msblast.exe) e tenta di generare un attacco Denial of Service (DoS) al sito windowsupdate.com, per impedire che gli utenti infetti possano scaricare l'antivirus.
Successivamente utilizza la tua connessione per generare un attacco verso i server Microsoft di Windows Update creando un NetStrike colossale, obbligando migliaia o milioni di piccoli computer a chiamare windowsupdate.com bloccandone i servizi.

L'attacco DOS verso Windows Update verra' attivato il 16 Agosto e continuera' fino alla fine dell'anno.
Il virus contiene anche un messaggio, contenuto direttamente nel sorgente per cui non viene mai mostrato:
*"I just want to say LOVE YOU SAN!! billy gates why do you make this possible ? Stop making money and fix your software!! "*
che tradotto e':
*"Bill Gates, perche' rendi questo possibile? Smetti di fare soldi e sistema i tuoi software!!".*

2004
Arrestato in Germania ed ha gia' confessato il creatore del virus informatico 'Sasser', che era dilagato via Internet mandando in tilt circa 18 milioni di computer in meno di una settimana.
E viene dalla Russia il virus che fa impazzire il mondo: il Download.Ject.
Cabir", ecco il virus che infetta i telefonini.
Per la prima volta, dopo molte "leggende metropolitane", un laboratorio per la sicurezza informatica ha individuato il primo "virus" che infetta i telefonini. Il virus attualmente non genera nessun tipo di danno al telefonino infatti sembra piu' una dimostrazione del fatto che e' possibile colpire anche i telefoni cellulari. Il virus arriva sotto forma di un file SIS (Symbian OS distribution file) e l'unico effetto collaterale (se cosi possiamo definirlo) e' la visualizzazione sul display appena viene attivato della scritta "CARIBE".

E domani??
20xx
Avremo dei virus che ci svuoteranno il frigorifero ogni volta che sbadigliamo e che ci faranno apparire la foto di Padre Pio ogni volta che sbagliamo un comando sul computer, sparpagliandoci i calzini sporchi e puzzolenti per tutta la stanza?

# HACKERS ROSA PINK

Ogni volta che si parla di Hackers si parla di ragazzi in genere molto giovani e comunque maschi. Non si parla mai di Hackers donne, comincio a pensare che ripercorriamo la solita sindrome: "le macchine non sono cose da donne".
E' un ricorrere tra gli articoli, cartacei o digitali che siano, frasi del tipo:

*"o le donne non amano vantarsi al pari dei maschi del proprio scalaggio sociale, forse non entrano in competizione e non hanno bisogno di dimostrare il fatidico: ce l'ho piu' lungo io"*

*"Tanta aggressivita', in fondo, non si addice alla psicologia femminile, cosi', con donne hacker, si intende un aspetto delicato dell'hacking"*

*"L'hacking e' un fenomeno prettamente maschile."*

*"La ragione della mancanza di donne tra gli Hackers risiede nel fatto che le donne usano la tecnologia, non ne abusano. A loro non interessa conoscere a fondo tutti i dettagli, basta sapere a cosa serve e come usarla al meglio."*

Ma la curiosita' non era "donna"???
Donna Haraway nel suo libro "Manifesto Cyborg" (Donna Haraway, Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo, Feltrinelli, Milano, 1995) ci propone una visione particolare di donne e tecnologia, secondo lei le donne a causa di millenni di condizionamenti sociali, o hanno un forte rifiuto per i computers o ne sono completamente dipendenti. (come me).

Eppure, il linguaggio di programmazione C fu sviluppato al Bell Laboratories nel 1972 da Dennis Ritchie.
Il sistema operativo Unix fu creato da Ken Thompson e Dennis Ritchie nel 1969.
Rena Tangens media artist e' diventata famosa dopo aver realizzato un programma di criptatura ed un manuale di PGP (Pretty Good Privacy – una tecnica di criptatura dei dati), oltre che manager di una galleria d'arte, e' diventata Hacker "*perche' convinta che il mondo e' pieno di affascinanti problemi che aspettano solamente qualcuno che li risolva*".
Per scovarle e scoprire qualcosa di loro c'e' bisogno di una caccia assidua di informazioni nella Rete, un lavoro enorme per scoprire che ne varrebbe la pena di scriverci un libro a parte.
Abbiamo chiesto a Nerina che se non e' un Hacker e' sicuro una donna che ne segue la sua etica quotidianamente con una grossa libido cybernetica di poter usare parte

della sua ricerca in proposito. Questa ricerca le deve essere costato veramente molto lavoro ed e' affascinante:

**Le prime computers erano donne**
Nerina Milletti, 2003. "Gli albori dell'informatica si colorano di rosa".
In: *Hackers & C.*, anno 1, numero 5

Lo sapevate che la prima programmatrice era una donna? che l'applicazione della teoria delle funzioni ricorsive ai computer fatta nella meta' degli anni cinquanta e' opera di Rósa Peter? Che gli odierni cellulari sono stati tenuti a battesimo dall'attrice Hedy Lamar? Che il Cobol l'ha scritto un'ammiraglia, la stessa che trovo' il primo "vero" bug in un computer? E che il primo software ad essere brevettato era stato scritto da una donna? Probabilmente no, quella delle donne informatiche e' una storia che non solo non e' conosciuta ma che in gran parte deve essere ancora scritta.

Durante il Medioevo erano i monasteri e i conventi i luoghi dove le giovani, ricche e povere, ricevevano la loro educazione; quando in Inghilterra furono distrutti da Enrico VIII durante la Riforma, scomparve ogni sistema istituzionale di educazione femminile per molto tempo. Il Seicento invece fu caratterizzato, oltre che dalle mirabili scoperte scientifiche, anche dalla dichiarata aspirazione delle donne (ovviamente aristocratiche), ad addentrarsi nello studio delle scienze. A loro pero' era negata un'istruzione adeguata e ancora fino alla seconda meta' del Novecento, quelle poche che avevano potuto avere accesso alla scienza furono considerate figure eccentriche, spesso oggetto di derisione e di sottovalutazione. Le donne di scienza percio' facevano quello che potevano: lontano dall'accademia si confrontavano nei salotti, come Clelia del Grillo Borromeo (ca. 1680-1777), la genovese che fondo' l'Accademia dei vigilanti per lo studio della geometria, studiavano privatamente e corrispondevano in tutte le lingue con i maestri riconosciuti delle varie discipline.

La matematica Maria Gaetana Agnesi (1718-1799) fu la prima donna ad insegnare all'Universita', nel 1750 a Bologna. A Elena Cornaro Piscopia nel 1678 era stata concessa per la prima volta al mondo la laurea (in filosofia), ma ci vollero altri cinquantaquattro anni per avere una seconda laureata, Laura Bassi, che poi nel 1776 ebbe una cattedra di fisica sperimentale a Bologna. La Agnesi era una bimba prodigio che veniva esibita nei salotti milanesi e che poi rinuncio' alla cattedra per assistere il padre malato ed i poveri. Il suo trattato di Istituzioni Analitiche fu tradotto in molte lingue ed il suo nome e' ancora legato ad una curva geometrica. Curiosamente, almeno per la matematica, l'Universita' apri' le sue porte piu' facilmente alle donne docenti che alle studentesse, perche' in Italia la prima a laurearsi in questa materia e' Cornelia Fabri, che la ottiene a Pisa solo nel 1891.
Definita come la "maga dei numeri", la giovane Augusta Ada Byron Lovelace

(1815-1852) sapeva gia' molto presto di voler diventare una matematica piu' grande di Mary Sommerville (1780-1872), la celebre femminista, bella e famosa scienziata del suo secolo.

La misoginia comunque imperava e nell'Ottocento venne sintetizzata dall'affermazione del matematico tedesco Hermann Weyl, che nei confronti di due colleghe si espresse cosi': *"ci solo due donne matematiche nella storia: Sofja Kovalevskaja (1850-1891) ed Emmy Noether (1882-1935): la prima non era una matematica, la seconda non era una donna".*

Ma se alcune donne eccezionali riuscirono pure tra mille difficolta' ad emergere, una maggiore partecipazione femminile fu possibile solo quando gli uomini erano impegnati altrove (come soldati di eserciti in guerra) e si rendevano percio' disponibili delle posizioni lavorative. Questo meccanismo pero' funzionava solo finche' un determinato campo del sapere non era considerato sufficientemente importante, prestigioso o lucrativo: cio' e' stato particolarmente evidente nello sviluppo dell'informatica, dove le donne hanno dominato fino agli anni sessanta, ossia prima che se ne intuissero le potenzialita' commerciali.

Durante la Prima guerra mondiale Edith Clarke (1883-1959) studia al Vassar e nel 1918 e' la prima donna ad avere un Master di Scienze dal MIT; giovanissima accetto' casualmente un lavoro come "Computor Assistant" (esperto matematico) e nel 1921 brevetto' un "calcolatore grafico" per risolvere problemi di trasmissione sulle linee elettriche (lavorava alla General Electric).

Passiamo alla Seconda guerra mondiale: la famosa attrice hollywoodiana Hedy Lamarr, convinta antinazista, e suo marito, il musicista George Antheils, brevettano nel 1942 un sistema di comunicazione per i siluri, chiamato Spread-spectrum, che anticipava le caratteristiche della moderna telefonia digitale. Il volto di Hedy Lamarr, all'anagrafe Hedwig Eva Maria Kiesler, e' quello utilizzato fino a poco tempo fa dalla Corel per pubblicizzare i suoi programmi di grafica.

Nel frattempo, pochi anni prima della fine della guerra, in Gran Bretagna il Foreign Office era impegnato a "craccare" il codice crittografico usato dai tedeschi. Per questo scopo furono costruiti una serie di calcolatori chiamati "Colossus", evoluzione delle piu' semplici "Bombe" [essi'! hanno chiamato i computers anche cosi'!!! n.d.r.]; c'erano Max Newman e Alan M. Turing, ma le macchine erano rese operative dalle donne della marina, le WRNS (Womens Royal Naval Service). Dall'altra parte dell'Atlantico anche un gruppo di WAVES (Women Accepted for Volunteer Emergency Service) usava macchine simili alle "Bombe" per decrittare il codice nazista; solo recentemente, con l'amministrazione Clinton, e' stato tolto il top secret sul progetto ed e' stato possibile conoscere il loro incarico.

Durante la guerra molte erano le donne al lavoro, e un centinaio di donne matematiche fu impiegato presso l'Universita' della Pennsilvania come "computers" (ufficialmente: "analiste di traiettorie") per il calcolo delle tabelle di fuoco per i vari ordigni, ossia per determinare esattamente la posizione di una pallottola in aria ogni 20 secondi della sua traiettoria. "Computers", si', anche loro, come le mitiche 'perforatrici' degli anni '70 che con apposite macchine perforavano le schede date poi in pasto agli elaboratori, erano donne che venivano chiamate con lo stesso nome dato ad oggetti... Una tabella balistica per una determinata arma poteva comprendere 1800 traiettorie semplici, per ognuna delle quali ci voleva il lavoro a tempo pieno di una persona per una intera settimana visto che gli unici strumenti a disposizione erano carta, matita e calcolatrice meccanica. Il Differential Analyzer disponibile all'epoca (WEIK 2) era insufficiente per tutti i calcoli richiesti che dovevano prendere in considerazione altezza di tiro, direzione e bersaglio; solo una nuova macchina digitale e non piu' analogica avrebbe potuto avere la necessaria velocita' di calcolo.

La necessita' di eseguire piu' rapidamente i calcoli per l'esercito porto' in breve allo sviluppo dell' ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), il primo vero computer digitale: pesava 30 tonnellate, conteneva 18.000 valvole termoioniche, 70.000 resistenze e 6.000 di interruttori!

Sei delle piu' brave "computers" (Jean Jennings, Betty Snyder, Kathleen McNulty, Marlyn Wescoff, Frances Bilas e Ruth Lichterman) furono chiamate a lavorare per l'ENIAC. Era il 1942 e questo primo computer elettronico rimase in funzione dal '46 fino al '55. Nonostante la loro evidente bravura, le ex "computers" essendo donne vennero qualificate solo come SP ("subprofessional") e percio', visti gli scopi militari del progetto, non ebbero il pass necessario per accedere alla stanza della "bestia", cosi' infatti veniva appropriatamente chiamato l'ENIAC. Furono percio' all'inizio costrette a lavorare e ad imparare a programmare solo usando gli schemi e i diagrammi di costruzione (non c'erano ovviamente manuali): dovevano immaginare sia come funzionasse la macchina sia immaginare come usarla. Una volta concessa loro l'entrata nella stanza (e sembra che un sacco di tempo fosse perso nel ripulirla dopo il passaggio dei colleghi maschi), a fine 1945, finalmente poterono davvero cominciare a "programmare" (cosi' avevano cominciato a chiamare il loro lavoro).

Programmare era pero' una cosa completamente diversa da quanto facciamo oggi: si dovevano cambiare proprio le connessioni fisiche alzando o abbassando i relativi relais, portare pesantissimi cavi neri da un posto ad un altro (la macchina occupava 180 mq, e ogni problema richiedeva una configurazione di cavi diversa), inserire i dati tramite schede perforate. Non c'erano manuali, ma nemmeno sistema operativo o linguaggio: si imparava provando e riprovando e conoscendo perfettamente

l'hardware di quella macchina gigantesca. Quelle donne erano delle vere Hackers.

Inizialmente l'ENIAC non aveva la possibilita' di immagazzinare programmi (ogni operazione, come abbiamo detto, andava attentamente organizzata ed eseguita manualmente) e quando nel 1947 fu in grado di memorizzare i dati e divenne il primo "stored program computer", le sei donne passarono alla storia per essere state le uniche al mondo ad avere programmato al livello della macchina. Di essa furono, si puo' dire, il processore centrale che l'ENIAC non aveva, ma alla sua presentazione al pubblico, un evento davvero eccezionale che cambio' il mondo, nessuno fece parola delle sei donne, che non furono nemmeno invitate alla cena di gala. Una "dimenticanza" che si ripete' quando per il 50$^{o}$ anniversario dell'ENIAC, l'esercito non le invito' alla cerimonia e solo un intervento esterno le salvo' dall'oblio ufficiale.

Jean Bartik e Betty Holberton, in particolare, avevano studiato il programma principale dell'ENIAC, quello che comandava le performance e le sequenze principali, e avevano programmato e le traiettorie balistiche proprio per la presentazione della nuova macchina. Betty entro' poi nella compagnia fondata da Eckert e Mauchly (i costruttori dell'ENIAC), scrisse il codice C-10 per l'UNIVAC I, disegno' la console e la tastiera con relativo tastierieno numerico e, oltre a implementare il COBOL, scrisse anche gli standard per il FORTRAN.

Il FORTRAN era il primo effettivo linguaggio di programmazione, e Lois Haibt era nel gruppo dei sei che svilupparono il primo compilatore commerciale. Haibt ne sapeva piu' di chiunque altro di compilazione, fu lei a costruire il nucleo di questo strumento. Il compilatore segui' di soli sei mesi il rilascio del manuale del FORTRAN (di sole 60 paginette striminzite) nel 1956. Adele Mildred (Milly) Koss e' un'altra delle pioniere: lavoro' con Hopper all'UNIVAC I, il successore commerciale dell'ENIAC, e nel 1952 sviluppo' per esso l'Editing Generator; era nel gruppo che lavorava con i primi compilatori A0 e A2. Assunta dalla Philco sviluppo' un ordinatore per il TRANSAC, uno dei primi computer a transistor.

Altre donne il cui nome e' rimasto legato ai computers sono: l'ungherese Rósa Pe'ter (1905-1977), che per un periodo scrisse anche poesie; Alexandra Illmer Forsythe (1918-1980) autrice di libri divulgativi sui computer; Evelyn Boyd Granville, impegnata nella programmazione per i progetti spaziali Mercury e Apollo; Margaret R. Fox, che comincio' la carriera come ingegnere dei sistemi radar; Alice Burk; Mary Mauchly e Adele Goldstine, mogli di ingegneri dell'ENIAC: anche loro presero parte al progetto e la seconda scrisse il manuale della macchina; Joan Margaret Winters, che lavoro' all'IBM sull'importanza del fattore umano nel disegno di hardware e software e si occupo' degli standard ASCII/EPCDIC; Jean Sammet, che lavoro' sul linguaggio algebrico FORMAC.

Il personaggio piu' noto e' pero' Grace Murray Hopper (1906-1992), che tra l'altro scopri' il primo "bug" della storia dei computer: quando nel 1946 il MARK II su cui stava lavorando si fermo' improvvisamente, scopri' una farfallina morta tra i ganci di un rele' e defini' questa operazione il "debugging" del computer". (Da qui il termine Bug del computer"). Per spiegare il calcolo delle probabilita' chiedeva ai suoi studenti di giocare a carte; nel suo ufficio aveva la bandiera dei pirati con teschio e tibie e un orologio che andava indietro, "Amazing Grace" doveva davvero essere una brava insegnante: laureata anche lei al Vassar dove comincio' ad insegnare matematica nel 1931 lasciando il posto nel 1943 per arruolarsi tra le WAVES della Marina. Fu destinata al Bureau of Ordnance Computation Project ad Harvard, dove si lavorava con calcolatrici elettromeccaniche della serie MARK che accettavano istruzioni solo sotto forma di codice binario su schede perforate. A guerra finita entra nella "Eckert-Mauchly", la societa' fondata dai costruttori dell'ENIAC divenuta poi Remington-Rand, Sperry-Rand e Univac, per lavorare sull'UNIVAC I (Universal Automatic Computer, una macchina con le valvole e memoria interna, 20 volte piu' veloce del MARK III). Nel 1953 invento' il compilatore, cioe' quel programma intermedio che traduce le istruzioni nel linguaggio comprensibile alla macchina. Lo fece perche' era pigra, disse, e perche' sperava che i programmatori potessero tornare ad essere matematici; il programma lo fini' di scrivere nel 1952 e lo chiamo' compilatore A-0. Sucessivamente scrisse il codice FLOW-MATIC, prototipo di linguaggio commerciale che includeva per la prima volta "count" e "display" ed era in pratica il predecessore del COBOL (COmmon Business Oriented Language). Allo sviluppo del COBOL Grace contribui' in modo determinante percio' fu chiamata anche "la nonna del COBOL". Instancabile ed iperattiva (era sempre impegnata in piu' lavori contemporaneamente), fu nominata ammiraglio nel 1985 e continuo' a lavorare anche da pensionata, approdando alla Digital; mori' a ottantacinque anni e fu sepolta nel cimitero militare di Arlington con gli onori militari.

Erna Schneider Hoover passo' dallo studio della storia medioevale ai computer e nel 1954 era nei laboratori Bell. Li' invento' il sistema computerizzato per per lo smistamento delle telefonate che viene usato tuttora e che sostitui' quello meccanico che per le commutazioni utilizzava gli spinotti. Il suo - nel 1971 - fu il primo brevetto al mondo dato ad un software. Tra la seconda guerra mondiale e la fine del secolo ci fu poca attivita' delle donne nel campo dei computer: l'inattivita' forzata era causata dalle pressioni sociali che durante la ricostruzione tendevano a mantenere, o a far tornare, le donne nel ruolo unico e obbligato di casalinghe. Negli anni '50 i concetti di donne e di computer erano percio' inconciliabili.

Fino a qualche anno fa, prima che andassero in pensione, si potevano trovare anche nei nostri CED straordinari ed oscuri personaggi che avevano cominciato a programmare negli anni '70: perfettamente padrone di C, Pascal e in pratica di qualunque linguaggio dovessero usare, ma un po' in difficolta' nel manovrare "finestre" di cui

non sentivano la necessita'. Arrivando agli anni '80-'90 il panorama finalmente si apre; tra le tante (un elenco parziale lo trovate http://www.distinguishedwomen.com/subject/computer.html) vorrei ricordare: Anita Borg, fondatrice di "Systers" e "St." Jude Milhon, amata da tutta la comunita' per il suo impegno nell'hacktivismo, entrambe scomparse quest'anno. [2003 n.d.r.]

Nel 1999 negli USA il 29% dei programmatori erano donne e cosi' il 27% degli analisti di sistema; per restare in Italia, la Java Italian Association ad esempio e' presieduta da una donna, Daniela Ruggeri. Molte informatiche sono specialiste di sicurezza, come Carolyn Meinel (autrice tra l'altro del best seller "The Happy Hacker") e Mary Ann Davidson (capo dipartimento sicurezza della Oracle). Certo c'e' anche chi sta dalla parte "oscura" dell'informatica; pochissimo si sa delle Hackers col "black hat": la belga Gigabyte, che avrebbe scritto il virus Sharpei e sfidato gli specialisti con un virus contenuto in un videogame, la ventenne di Manila che avrebbe creato "I love you"; Maxi Coke, del gruppo tailandese che rubo' i numeri delle carte di credito di RealNames; Mini Jet, altra tailandese; la vendicativa che si faceva chiamare Susan Thunder, ora passata al gioco del poker professionale; Clara G. Sopht, specializzata in attacchi di tipo Denial of Service; Susan Hedley, che entrava nei sistemi militari grazie al "social engeneering"; Leslie Lynne Doucette, che rubava i codici di accesso delle compagnie telefoniche; Natasha Grigori (adesso responsabile di antichildporn.org); l'australiana Blueberry (ora a capo di comdamned.com); la greca Venix definita la Condor greca; poi la tedesca Delilah; Blaise, A_kitten, Courtnee, Collen Card, Kyrie e tutti gli altri nomi che si possono trovare con una attenta ricerca in rete.

Cosi' Nerina Milletti ci fa una carrellata che ci dimostra quanto le donne siano state parte della storia dalle scienze all'elettronica, come Hackers o come ideatrici di strumenti che poi sono risultati fondamentali nell' hacking, vediamo in particolare alcune di loro:

# **Ada Augusta Byron King:** ***contessa di Lovelace***
## *Il fascino alle radici dell'informatica*

Ada Byron nasce in Inghilterra nel 1815. Unica figlia legittima delle tre del poeta romantico George Byron, a sole 5 settimane dal parto, la madre chiede la separazione dal marito, ottiene la tutela dalla figlia e si impegna a darle un'educazione scientifica, terrorizzata all'idea che la bambina possa manifestare le medesime inclinazioni poetiche di suo padre.
Per una corretta educazione alla matematica e alle scienze, viene seguita da tutori abili e sensibili, in particolare da : Mary Somerville e Augustus De Morgan (1806-1871), matematico di grande prestigio che aveva analizzato le analogie tra logica ed algebra e il rapporto tra linguaggio e pensiero.
Nel 1834 Ada Byron conosce , in casa di Mary Somerville, Babbage, che aveva gia' realizzato la sua "Macchina alle Differenze", chiamata in seguito "Macchina Analitica" un calcolatore meccanico in grado di calcolare e stampare tavole matematiche. Ada Lovelace (1815-1852) ebbe un ruolo molto importante nella storia dell'informatica, anticipando i principi organizzativi del calcolo automatico moderno.
Tradusse nel 1842 dal francese una monografia dell'ingegnere italiano Menabrea, in cui veniva illustrata la costruzione della macchina analitica, e vi aggiunse numerose annotazioni proprie. Scopri' e corresse un errore commesso dallo stesso Babbage e diede contributi originali riguardo alla programmazione della macchina. Ideo' infatti diversi programmi per eseguire calcoli di matematica superiore. Il suo lavoro venne pubblicato nel 1843 nelle Taylor's Scientific Memoirs.
Vi erano tuttavia numerosi ostacoli alla realizzazione concreta della macchina analitica: essa risultava infatti estremamente costosa e troppo avanzata per l'ingegneria del tempo. Il progetto non venne mai realizzato, nonostante i grandi sforzi di Ada per procurarsi le somme necessarie per portarlo a termine: perse tutte le sue sostanze e si indebito' pesantemente al gioco.
Ada ipotizza un utilizzo della macchina analitica oltre il calcolo numerico, coglie dello strumento le implicazioni logico linguistiche, la geniale intuizione avvicinera' ancora di piu' la macchina di Babbage ai moderni computer. Con i suoi interventi Ada chiarisce il *concetto di programma* e rivela la possibilita' di utilizzare sequenze ripetitive di passi e sottoprogrammi. Per queste intuizioni ed i suoi scritti Ada e' considerata la prima programmatrice nella storia dei computer.

Agli inizi degli anni 60, in omaggio alla contessa di Lovelace il Dipartimento di Difesa Americano ha dato il nome “Ada” ad un linguaggio di programmazione. C’e’ ancora oggi chi afferma che lo schema generale del calcolatore di Babbage e’ talmente simile a quello dei computer moderni da poter invalidare alcuni brevetti dell’IBM.

## Jude Milhon: *St.Jude*

Conosciuta anche come: “modem girl”. Anzi, “grrrl” come le “ragazze terribili” dell’era post-punk. Tutti la conoscevano, pero’, come St. Jude, una specie di Madre di tutti gli Hackers.

Jude Milhon, californiana, nata nel 1939, e’ morta di cancro il 19 luglio 2003 l’Hacker femminista, cyberpunk che seppe dare impulso alla presenza femminile in rete e nel mondo dell’hacking, morta nel silenzio generale” e da tutti ricordata anche come “la Santa patrona degli Hackers”.
Jude Milhon aveva iniziato ad occuparsi di programmazione informatica nel ‘67 per la Horn and Hardart automats e nel ‘73 fondo’ la Community Memory Project, il primo sistema pubblico di computer On-Line. Fu anche membro del Computer professional for social responsability, un gruppo definito “comunita’ di Programmazione rivoluzionaria di sinistra” ed era stata per anni direttrice della rivista “mondo 2000.

Un retroterra culturale e politico che, anni dopo, la vedra’ in prima fila impegnata a trasformare l’hacking in un’occasione unica per le donne di crescita individuale e di liberazione. Autrice di numerosi articoli e libri, famoso “Hacking the Wetware: the NerdGirl’s pillow book”, scritto nel ‘94 e pubblicato in seguito con il Titolo “The joy of hacker sex” (la gioia del sesso hacker), rivolto a tutte le ragazze che puntavano all’attivita’ di hacking.

*“Dobbiamo guardare ad Internet come una scuola di vita - dobbiamo prendere la situazione in mano e sconfiggere le paure di non essere carine abbastanza, cortesi abbastanza, forti abbastanza, giuste abbastanza o qualsiasi altra cosa abbastanza”.* Si dice che sia sua la paternita’ (direi la maternita’) del termine “Cyberpunk”, dal nome di un gruppo di difesa digitale della privacy del quale faceva parte, ed “Hacker sex”, un modo nuovo, diceva lei, di porsi di fronte al sesso e alla vita.

Era accanita contro qualsiasi legge intrusiva della liberta' personale, della mentalita' bigotta e ristretta di tante persone e contro gli eccessi del politically correct .

Alcuni estratti del suo libro la gioia del sesso hacker:

Il "Pillow Book" ("Libro-cuscino") e' una guida all'applicazione del metodo hacker al sesso.
Ti sa di illegale, o di violento? Cosa intendo per "metodo hacker"? Cosa vuol dire "hackerare" (hacking)?
L' Hacking e' l'astuto aggiramento dei limiti imposti: quelli che ti impone il governo, o il tuo Internet Service Provider, quelli della tua personalita' e quelli imposti dalle leggi della Fisica.
(Questa e' la definizione che io ho presentato nel 1996 alla conferenza di Hacker a Santa Rosa CA)
E chi sono per dirlo? Sono una scrittrice e una grafica, ed ho alcune conoscenze mediche. Sono stata direttrice di MONDO2000, un periodico disponibile in edicola. Sono stata arrestata per aver partecipato ad alcune manifestazioni e ho fatto altre robe sovversive; per esempio ho scritto un manuale per la rivoluzione online, "Come cambiare e controllare il mondo" e "Cyberpunk Fakebook", sottovalutato dalla critica ma molto divertente.
La cosa piu' importante: sono stata una programmatrice per tutta la mia vita, e l'ho fatto anche piuttosto bene. Va bene, sono una nerd. E sono anche una Hacker.
L'essere Hacker non si ferma coi computer. Ogni rivoluzionario e' un Hacker, nei confronti del sistema sociale. I fratelli Wright, eroici nerd, hackeravano biciclette prima di iniziare a farlo con gli aeroplani (perche' le bici erano una tecnologia innovativa: sinonimo di elegante ed economica mobilita'). La Manners, un'eroina femminista, e' una Hacker delle interazioni sociali. L'Hacker imposta dei progetti per tutto nella vita. Almeno, sara' piu' facile analizzare gli elementi del problema. Nel migliore dei casi, in questo modo, uno riesce a trovare lo stimolo per trasformare questi elementi, come un alchimista.
Quindi eccolo, il mio libro sul sesso in stile hacker, un "libro-che-ti-dice-come-fare" [ "how-to" ], o se vuoi, un "libro-perche'-no?" [ "why-not" ]. Ho compilato queste idee dagli indizi che ho trovato fra gli aneddoti o le chiacchiere bizzarre, fra le notizie del bollettino della Johns Hopkins. Sono state snidate dalla Medline e poi testate sul campo da persone, da nerd. Alla fine ho estrapolato dai fatti che sono tutte verificabili.
Ma le estrapolazioni sono uniche. Queste sono sintesi di ora e del futuro. Non troverai mai da nessuna parte queste meravigliose giustapposizioni. In piu' il mio approccio e' ovunque, scettico, suggestivo, condizionale: queste idee sono perfettamente mature per l'assaggio. E pronte per essere rifiutate dai tuoi esperimenti, o cambiate e ampliate...
Ancora piu' insidiosamente, questo libro mostra la metodologia hacker. Mentre ti

intriga col sesso, sotto sotto ti insegna a pensarla come un hacker.
E' una guida per te.

Diventa un hacker!

---

---

"LA GIOIA DEL SESSO HACKER": come e' andata...

La prima volta ho messo in rete questo materiale nella primavera del 94, con il titolo "Hacking the Wetware: The NerdGirl's Pillow Book". Perche' l'ho chiamato "Pillow Book"? Perche' i "Pillow Book" erano dei boriosi giornali tenuti dalle signore di corte in Giappone, oppure immagini pornografiche (vedi Shunga) che le sposine giapponesi tenevano sotto il cuscino, ammiccando. Il mio libro e' un po' di entrambe le cose.
Ero ad una conferenza informatica il mese scorso, e dissi che stavo lavorando su questo libro a una compagna girlnerd. Le dissi che l'avrei chiamato qualcosa tipo "Hackergirl's Sex Manual: Real-time Nonvirtual Sex". Lei rise molto, e poi mi chiese, programmatrice a programmatrice, dove diavolo andassi a parare. Le spiegai, nerd a nerd...

Il sesso e' come qualsiasi altra cosa da affrontare:

Tu esplori i problemi, sviluppi le tue soluzioni, le ottimizzi, e poi riguardi e correggi e controlli...
Una ragazza che era li' un po' piu' per caso trovo tutto questo deprimente. Disse: Sono i tempi, dannati. Proprio quando pensi che ci sia un'area della tua vita che si salva dall'ingegneria, allora arriva un libro che ti vuole insegnare ancora una volta. (E urlo') Ma che mi dici dell'istinto, dell'esperienza, delle riviste femminili?
Allora, risposi, c'e' il sesso, perche' tutti noi pensiamo di conoscerlo, e poi c'e' il sesso, perche' noi NON lo conosciamo, perche' e' come una giungla di alberi della febbre (fever tree) che cresce continuamente, oltre la nostra immaginazione....

Pensi di sapere tutto cio' che DEVI SAPERE. Tu conosci quella giungla. Tu conosci quei sentieri cosi' bene che potresti andarci a fare un safari... Ma un giorno ti trovi davanti un muro di roba verde vischiosa e pensi... mmh, dov'e' il mio machete?

*Puoi fare hacking per cazzi tuoi, ragazza. Il metodo della hacker e' il cammino senza cammini. Il metodo della Nerd.*
*Gli Hacker sono animali che risolvono i problemi. Gli Hacker sono intelligenti, o*

*no. Gli Hacker sono piu' arrapanti di una persona media e considerando tutte queste cose, gli hacker dovrebbero essere riconosciuti come tesori viventi. Ma abbiamo seppellito i tesori: nessuno conosce niente di noi, di solito. E nonostante gli hacker non conoscano tutto sul sesso, noi sappiamo che possiamo ricercare e imparare qualsiasi cosa..*

*I nerd sono dei motori di ricerca naturali. E se non possiamo trovare cio' di cui abbiamo bisogno in rete, c'e' sempre il volgare empirismo: ci buttiamo dentro e vediamo cosa funziona, ci mettiamo le mani. E questo porta sempre a volere di piu': vediamo cosa possiamo dire sulle astuzie dell'hacking.*

*L'Hacking e' l'astuto aggiramento dei limiti imposti, e sia dei limiti imposti dal proprio governo, sia quelli della propria personalita', sia quelli imposti dalle leggi della Fisica.*

*Noi cerchiamo, accumuliamo dati, e poi... mettiamo insieme le nostre competenze. Questo e' cio' che ci rende una ELITE. Ridiamo come draghi sulle nostre perle, sulle nostre coppe e sulle nostre collane, questa non e' roba che e' troppo cattiva per principianti.*

*Uno che parla non sa; uno che sa non parla.*

—St.Jude

# Anita Borg

Ad Ottobre del 2003 muore un'altra donna fondamentale nel mondo della "tecnologia al femminile" Anita Borg l'informatica che ha dedicato la sua vita all'affermazione delle donne nel mondo dei computer, fondatrice nel 1997 dell'Institute for Women in Technology. Aveva 54 anni, e alle spalle molte iniziative nel mondo femminile che hanno fatto storia. Membro dal 1999 della Commissione per la promozione delle donne e delle minoranze nella scienza, nell'ingegneria e nella tecnologia, co-fondatrice nel 1994 della Grace Hopper Celebration in Computing (la celebre conferenza dedicata alla valorizzazione del ruolo delle donne nel settore informatico) gia' nel 1987 la Borg aveva creato la prima mailing list di donne informatiche.
Si chiamava Cybersisters, e oggi conta piu' di 2500 membri distribuiti in 38 paesi.

Da quella prima mailig list molte comunita' virtuali al femminile si sono affacciate su Internet, dapprima negli stati uniti e nel corso degli anni Novanta anche in Europa. Reti di donne come la francese Les Penelopes, o il ServerDonne in Italia, traggono esempio da quella prima lista di donne.

Ha trascorso quattro anni nella costruzione di un sistema operativo autocorrettivo su base Unix, per conto della Auragen Systems Corp del New Jersey; successivamente ha supervisionato il perfezionamento di tale sistema presso la Nixdorf Computer in Germania, questo sistema e' stato integrato in un sistema operativo di successo prodotto dalla Nixdorf. Nel 1986 e' passata al laboratorio di ricerca della Digital Equipment Corporation, dove ha sviluppato nuovi strumenti di previsione delle prestazioni di memoria dei sistemi a microprocessore: molti degli attuali strumenti di analisi diagnostica sono basati su questo lavoro.

Alla fine del 1992 la dott.ssa Borg si e' trasferita al laboratorio sistemi per network, sempre nella Digital, dove ha sviluppato un nuovo sistema di comunicazione interna: il sistema, Mecca, e' completamente accessibile dal web e fornisce sicurezza, filtro privacy e cio' che e' piu' importante la capacita' di far giungere l'informazione giusta al destinatario giusto basandosi sulla loro posizione, indirizzo o sfera di interessi. Lungo tutta la sua carriera, la dott.ssa Borg ha sempre lavorato per incoraggiare le donne ad intraprendere una carriera nell'informatica.
Nel 1995 la dott.ssa Borg ha ricevuto uno dei tre premi "Pioneer" dalla Electronic Frontier Foundation ed il premio "Augusta Ada Lovelace" dall'Associazione delle

Donne nell'Informatica, per il suo lavoro per conto delle donne attive nella computeristica.

La dott.ssa Borg e' nata a Chicago ed e' cresciuta a Palatine (Illinois) e a Mukilteo (Washington). Ha trascorso i due primi anni di studio presso l'Universita' del Washington a Seattle, trasferendosi poi all'Universita di New York dopo una pausa lavorativa di due anni a Manhattan. Ama la vita all'aria
aperta ed in particolare l'escursionismo, il trekking, la mountain bike, il giardinaggio e anche il volo.
Cosa potevamo aspettarci di piu' da una donna che si chiama: Borg??

## Susan Thunder: *Susan Headley*
## La regina del social engineering

Susan e' stata spesso descritta, a causa delle sue abitudini sessuali come "una ragazza dai facili costumi" ma in verita' e' la regina del social engineering. Karmico il suo incontro con Lewis DePayne (alias Roscoe ) compagno di pirataggi di Kevin Mitnick, con i quali si lega in una grande amicizia, ed evidentemente, anche alle loro scorribande imparando "i trucchi del mestiere". Nasce anche una relazione tra lei e Roscoe fin quando non viene tradita, e' per questo, per vendetta che fu' un'agguerrita testimone contro di lui, per guadagnarsi la propria immunita'.
E' passata alla storia per essere riuscita a procurarsi i codici di accesso ai sistemi informatici di Marina e Aeronautica Usa con il suo solo computer, modem e telefono, in poche ore e con la sua migliore arma: il suo potere di convinzione. Si fece passare per l'assistente di un dirigente e si fece dare le passwords di accesso. Potere di convincimento, altresi' chiamato: l'arte del bluff la sua vera passione, per questa sembra che abbia smesso di fare hacking e sia passata a gioco professionale internazionale del poker.

# Venix
## *la vera Trinity di Matrix*

Riferendosi alla sua eta' dice di essere entrata nella versione 4.0 e che la sua precedente versione 3.9C era leggermente buggata, greca, una delle prime Hackers donne europee, forse davvero la prima, vive a Piraeus il porto di Atene. Sino alla fine degli anni 80 lavora in una software house, ma non le piaceva quel posto di lavoro perche' usavano un linguaggio di programmazione (il Pascal) che lei non amava, lei programmava in C! Il linguaggio di programmazione guarda caso piu' amato dagli Hackers, che permette una maggiore possibilita' di interazione tra i propri desideri e la macchina rispetto agli altri linguaggi, Quindi annoiata dal Pascal, passa a svolgere un lavoro che l'attirava di piu', quello legato alle Reti ed i Network Tcp/Ip (il protocollo Internet), configurando la maggior parte degli Internet Provider greci ed ora da anni e' ritenuta una delle figure piu' importanti greche sulla sicurezza informatica.

Negli anni 90 i giornali, anche greci scoprono gli Hackers e si sentono in doverne cercarne uno greco da intervistare e sbattere sui giornali, qualcuno soffio' ad un giornalista l'esistenza di Venix, era giovane, bella e soprattutto donna, per cui una bestia rara e quindi famosa. Il giornalista le mando' una mail chiedendole un'intervista che lei rifiuto' ottenendo in risposta una serie di minacce. Il giornalista l'intimava di accettare l'intervista o l'avrebbe denunciata alla polizia. Venix rispose semplicemente "don't mess with the best" (piu' o meno: non rompere i coglioni alla migliore) e la notte hackero' il sito del giornale creando lo scompiglio tra i politici greci che sembra cominciarono a correre terrorizzati, ancora con i pigiami addosso in piena notte. Non la disturbarono piu', Venix aveva dato loro una grossa lezione, come la descrive lei:
*"Don't push the Pusher!".*
Venix e' un'Hacker vera, l'hacking lo usa per tutto, anche quando decise di trovarsi un ragazzo lo fece via modem: programmo' uno script per cui le era facile entrare nei computer che montavano windows98, con questo programmino, partendo dal piu' grosso provider greco, entrava nei computer degli utenti prendendogli tutto, mails, foto, documenti e dati personali era alla ricerca del suo "signor perfect", lo cercava, bello, intelligente, colto simpatico ed amante dell'arte!!! E lo ha trovato, questo utente si accorse che qualcuno entrava nel suo computer e si spavento' a morte, cosi' Venix lo ha aiutato programmando la sicurezza del suo Pc ottenendone un invito a cena per ringraziamento. E come dice sempre lei (queste informazioni sono prese da un'intervista rilasciata a Raoul Chiesa [uno a caso] su H&C N°2 del

2003) fu amore a prima vista, o meglio: "Love from the first byte" e da quel giorno, sono ancora una coppia.

# Gigabyte: Kim Vanvaeck

14 Febbraio 2004, la polizia Belga arresta a Mechelen, 30 chilometri al nord di Bruxelles, dieci Hackers tra i quali una ragazza di 19 anni conosciuta come Gigabyte e famosa per la sua produzione di virus. Sono stati chiesti per lei 3 anni di prigione ed un risarcimento di 167mila dollari, confiscati i suoi 5 computers e chiuso il suo sito internet. Lei si difende affermando di aver scritto vari virus, ma non ha mai incitato alla loro diffusione: *"potete incolpare i fabbricanti di pistole se qualcuno uccide con esse?"*.
I suoi virus, ne ha scritti piu' di 17, sono tutti passati alla storia: Coconut-A, Sahay-A, and Sharp-A, Yaha-Q worm che manda un messaggio: "to gigabyte :: chEErS pAL, kEEp uP tHe g00d w0rK.." (ritieniti in palla, e continua il buon lavoro, amico...) ma anche il Trilisa-A un virus che faceva apparire sul monitor la scritta: ""FATTO IN AMMIRAZIONE DI GIGABYTE". Da tutti i suoi virus si nota una spiccata ironia ed un'etica che mira piu' al gioco che alla distruzione. In fondo oggi 2004 ha solo 19 anni...
Ecco i suoi virus piu' famosi:
W32/Qizy-A
Dicembre 2003
Si presentava come uno screensaver per Natale questo worm chiamato Qizy ed ha infettato migliaia di utenti in brevissimo tempo.

W32/Coconut-A
Luglio 2003
Questo virus era nascosto in un gioco grafico dove dovevi lanciare delle noci di cocco sulla testa di un personaggio, ogni volta che il colpo andava a segno, si cancellava un file.

W32/Sahay-A
Gennaio 2003
Un virus che si diffondeva attraverso le mail spedendo uno screensaver chiamato MathMagic.scr. Una volta attivato si autoreplicava spedendosi agli indirizzi "rubati" nella rubrica di OutLook.

W32/Sharp-A
Marzo 2002
Un altro virus che si diffondeva attraverso le mail e si presentava come una richiesta di aggiornamento di Windows. E' stato, sembra, il primo virus scritto in C.

W32/Parrot-A
2001
Anche lui si diffondeva via email dove trovavi il messaggio: "Hehe hey, look at this screensaver :)", la mail arrivava con un allegato uno screensaver chiamato parrot.scr, rinominava i files nelle directory di windows e lanciava un file audio (HELLO.MP3) ogni volta che si tentava di lanciare un programma che pronunciava questo messaggio: "Hi there, I'm Parrot, the talking virus, written by Jigabyte" ("Ciao, io sono pappagallo, il virus parlante, scritto da Gigabyte") inoltre lanciava sullo schermo un messaggio offensivo contro un famoso ricercatore, Graham Cluley, che lavora "contro" la diffusione dei virus.

## MP3: *Movimento Pirati 3a eta'*

Diciamoci la verita'... a me sembra proprio una cazzata, anche per i dati riportati veramente paradossali, ma batte tutti i record di ironia e simpatia, ho provato a contattare l'indirizzo e-mail del WebMaster ma come succede spesso, sembra un account fantasma, ma ripeto, e' troppo bello per ignorarlo... Riporta i dati di Hackers over 70 e tutte donne...
Ve lo riporto papale papale come editato nel sito:

Movimento Pirati 3a eta'.
In pensione, fuori dalla societa'... ma dentro la Rete!
Sito Ufficiale Italian Hacker over 70
http://web.tiscali.it/oldhacker/
La rete e' per i vecchi - I giovani hanno gia' la vita!

I figli ci ignorano, i nipoti non si degnano di venirci a trovare, il corpo ci abbandona, la societa' ci ghettizza, i nostri coetanei passano il tempo a giocare a bocce. Scassiniamo questo meccanismo creandoci una nuova identita' e una nuova giovinezza in Rete.

# Giovanna Casoli - anni 84

## *Codename: the Mailwoman*

Ha lavorato per 50 anni presso uno degli uffici delle poste principali di Roma. Prima alle casse, poi in amministrazione. Nonostante tutta la sua devozione totale, e' stata mandata in pensione con il minimo dei contribuiti. Inoltre, dal gennaio 1999 non riceveva piu' i soldi, per un disservizio del suo proprio ufficio. Giovanna a quel punto, usando un apposito programma di hacking, e' penetrata nella porta 143 della rete informatica delle Poste Italiane, ha raggiunto il sistema operativo dei suoi ex-uffici e ha compiuto l'atto di pirateria che l'ha resa famosa sui giornali italiani durante l'estate: ha bloccato gli stipendi di tutti i giovani dirigenti, ridistribuendo i soldi nei circoli pensionati, e crackandosi una pensione mensile di 37 milioni netti. Arrestata, le sono stati concessi gli arresti domiciliari. Scontata la pena, lavora come consulente anti-pirateria in una software-house di Dublino.

# Marielisa Guidi - anni 74

## *Codename: The Hear*

Marielisa e' stata vittima nel 1998 del nipote 14enne che, fingendo di andarla a trovare per affetto, sfruttava in realta' il suo telefono per contattare i numeri telefonici erotici dell'144. Per tre bimensilita' Marielisa ha ricevuto bollette di diversi milioni, e nonostante tutte le sue proteste presso la Telecom, ha dovuto pagare perche' il traffico telefonico era stato realmente effettuato dal suo apparecchio. A questo punto "The Hear" ha sfruttato tutta la potenza del suo iMac, per effettuare una doppia operazione di hackeraggio. Innanzitutto e' penetrata nel computer del nipote, distruggendo tutto l'hard disk, lasciando solo file di testo con ricette di cucina. Il nipote, che aveva un archivio di MP3 che si rivendeva illegalmente, ha perso tutti i clienti ed ha dovuto anche restituire una grossa somma di denaro gia' anticipata.

Dopodiche' e' penetrata nel sistema della Telecom, si e' fatta versare sul conto in

banca tutti i soldi delle precedenti bollette, oltre ad un'aggiunta di ben 890 milioni. Attualmente Marielisa e' latitante, le sue ultime tracce sono l'acquisto con la carta di credito del nipote di un biglietto per una crociera intorno al mondo.

## Luisa Bontagli - anni 72 codename: *The Rose*

Luisa, pur non avendo commesso veri crimini di hackeraggio, e' diventata leggendaria nella Rete per le sue imprese nelle chat e nei newsgroup. Sfruttando la sua esperienza trentennanle di corretrice di bozze di romanzi rosa, si e' creata un'identita' virtuale di giovane ventenne vergine assetata di sesso e amore, con un fisico scultoreo scolpito dalla sua attivita' fittizia di nuotatrice olimpica. Con questa identita' falsa ha fatto strage di cuori nella Rete, conquistando almeno 5200 uomini (cifra ufficiale controllata, i dati ufficiosi sembrano ancora piu' alti). La storia di Luisa e' assorta agli onori della cronaca quando un famoso avvocato di Milano, ha lasciato moglie e figli, iniziando una causa di divorzio, conquistato dalle sole e-mail della "Rosa", che gli prometteva notti di fuoco ed una nuova vita vissuta al massimo. Quando alla fine l'incontro e' avvenuto, l'avvocato ha avuto una crisi di nervi, ed e' stato ricoverato d'urgenza presso il policlinico del capoluogo lombardo.
Ripresosi, ha intentato causa alla signora Bontagli, ma pochi mesi fa la terza corte d'assise ha prosciolto Luisa da ogni accusa, per mancanza di prove.

# Tra Anarchia e legislatura

Un libro sugli Hackers non puo' omettere un capitolo su CONTROPARTE, le regole e la regolamentazione per punire i "Criminali Informatici", l'argomento e' veramente vasto oggi e magari analizzero' solo le leggi piu' applicate e naturalmente limitate all'Italia.

Devo constatare analizzando le operazioni a carico degli Hackers che ho riportato, che quasi tutte sono finite in poco o niente, per la mancanza di legge in quell'anno, per nascondere truffe compromettenti, per scarsa conoscenza dell'argomento da parte delle forze di polizia. Le operazioni che ho riportato sono solo quelle che hanno coinvolto piu' persone e ritenute storiche, di tutte queste, solo tre hanno a che fare veramente con un hackeraggio, anche se e' proprio per i prezzi delle telefonate che molti giovani incominciarono a cercare modi e quindi password per non pagare il telefono ed a poco a poco, sono diventati poi degli Hackers.

Mc Link 1989 insabbiata (mancanza di leggi)
Samantha Network 1991 insabbiata (per verita' compromettenti)
Hacker's hunter 1993 finita nel patteggiamento solo Lamanna prese 6 mesi
Hardware 1 1994 le denunce non hanno avuto seguito
Ice-Trap 1995 finita nel patteggiamento
Gift Sex 1997 la Corte di Cassazione non ha ancora preso una decisione sul ricorso

Per quanto riguarda il NetStrike ancora oggi non esiste analogia nel codice penale e non ci sono articoli specifici su questo tipo di comportamento, praticamente non e' considerato reato NEANCHE dalle forze dell'ordine. (quindi armatevi e partite!)

A parte una legge del 1981 che regolamentava l'uso delle Banche Dati del Ministero degli Interni che contiene delle indicazioni importanti per la "difesa" della privacy dei cittadini fino al 1992 non esisteva niente nella legislazione italiana che riguardava il software, i reati informatici, la telematica o altre tematiche simili. Se aprivi una societa' di informatica e/o telematica a quei tempi all'ufficio IVA non esisteva neanche la voce della categoria societaria. La telematica non esisteva come professione!

Nel 1992 viene varata una legge sul software molto rigida, sia rispetto alle indicazioni della CEE che alle leggi sullo stesso argomento vigenti in altri paesi, come ad esempio negli stati uniti che prevede pene molto severe per chi duplica, possiede o commercia software illegalmente. La legge dice che e' vietata la duplicazione e il commercio di software illegalmente acquisito al fine anche di tutelare, giustamente, gli interessi di chi disegna, di chi elabora il software, in realta', soprattutto, tutela gli interessi di chi lo commercia successivamente, che, non coincide mai con il progettista che lo realizza effettivamente. La norma legislativa dice che e' illegale duplicare e detenere software a scopo di lucro, ma e' stata applicata invece, a chi deteneva software o se lo scambiava non lucrandoci: singoli cittadini, studenti, strutture scolastiche, che hanno solo interesse a visionare i programmi o a farlo utilizzare esclusivamente a fini educativi o di ricerca che non possono essere ricondotti a fini di lucro che deve essere riconosciuto in tutti i casi di detenzione di software illecitamente acquisito. Anche chi visiona un programma per curiosita', bisogno di conoscenza, motivi di ricerca scientifica senza avere altro fine di quelli menzionati non e' autorizzato a farlo.
Istituti scolastici ed educativi, singoli studenti, ragazzini troppo curiosi sono tutti invitati a rimuovere incondizionatamente dai propri computers i programmi quotidianamente utilizzati e a detenere ed utilizzare solo quelli *regolarmente pagati*.
Un business colossale per le software-houses ed una formidabile barriera al libero scambio di conoscenze. Non solo, la legge non prende in considerazione - e quindi non riconosce - tutti quei programmi Shareware (quelli che permettono di avere per circa un mese in prova il programma, e solo successivamente pagarli con sistemi di pagamento a distanza) e Public Domain (quei programmi che si possono detenere e usare liberamente, senza dover pagare niente) che costituiscono una legittima, generosa ed efficace alternativa di distribuzione al software commerciale, e' stata contestato in alcuni casi chi aveva un programma, magari, shareware di provenienza americana, di aver importato merci senza aver pagato i diritti doganali. questa legge sottolinea cosi' la sua funzione di difesa degli interessi economici delle grandi catene di distribuzione e di produzione anziche' di coloro che elaborano i programmi.
Questa legge ha rappresentato il primo capitolo italiano della regolamentazione dell'informatica.

Il secondo e' venuto un anno dopo con la legge (spropositata per le pene che prevede nei confronti dei contravventori rispetto alla casistica che dovrebbe controllare) che prevede fino a cinque anni di galera per chi si intrometta in una rete telematica senza preventiva autorizzazione o abbonamento previsto. Uno studente che sfidi le proprie e altrui capacita' tecniche per intrufolarsi in Internet senza dover pagare il necessario ticket rischia fino a 5 anni di galera.

Il 1994 e' caratterizzato dalla discussione sulla legislazione informatica, invece che dall'approvazione di nuove leggi. Tale discussione viene imposta con l'utilizzo dei

grandi media e di attuazioni in senso repressivo delle leggi approvate, come successe per "Italian Crackdown", che mentre voleva reprimere categorie come commercianti e professionisti, che si avventuravano con scopi speculativi di profitto a duplicare software o ad effettuare accessi illegali nelle reti, ha scatenato altre operazioni di polizia di dimensioni ben maggiori che hanno coinvolto il mondo della telematica amatoriale.

Nel 1995 una sentenza del Tribunale di Roma (magistrato Dott. Parnasi) obbliga i fornitori di servizi Videotel a registrarsi come testata giornalistica ed un disegno di legge approvato dal Consiglio dei Ministri l'11 gennaio 1995 che detta alcune linee guida sulla privacy e che invita il Governo entro 18 mesi dalla conclusione del proprio iter legislativo a legiferare su alcuni aspetti specifici della tutela della privacy e fra questi l'uso di strumenti telematici.
Tali segnali sono stati usati in maniera dissuasiva per far si' che parte dell'opinione pubblica e dei SysOps delle BBs si esprimessero per una regolarizzazione delle stesse, ovvero per una approvazione di una legge che dettasse le prospettive della telematica amatoriale aprendo il dibattito nelle Reti telematiche amatoriali sull'opportunita' o meno di autoregolamentarsi e sulle caratteristiche che dovrebbe avere questa regolamentazione.

Il 31 dicembre 1996 ci travolge la legge n. 675 "Tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali":

Art. 1 - Finalita' e definizioni

1. La presente legge garantisce che il trattamento dei dati personali si svolga nel rispetto dei diritti, delle liberta' fondamentali, nonche' della dignita' delle persone fisiche, con particolare riferimento alla riservatezza e all'identita' personale; garantisce altresi' i diritti delle persone giuridiche e di ogni altro ente o associazione.

2. Ai fini della presente legge si intende:
a) per "banca di dati", qualsiasi complesso di dati personali, ripartito in una o piu' unita' dislocate in uno o piu' siti, organizzato secondo una pluralita' di criteri determinati tali da facilitarne il trattamento;
b) per "trattamento", qualunque operazione o complesso di operazioni, svolti con o senza l'ausilio di mezzi elettronici o comunque automatizzati, concernenti la raccolta, la registrazione, l'organizzazione, la conservazione, l'elaborazione, la modificazione, la selezione, l'estrazione, il raffronto, l'utilizzo, l'interconnessione, il blocco, la comunicazione, la diffusione, la cancellazione e la distruzione di dati;
c) per "dato personale", qualunque informazione relativa a persona fisica, persona giuridica, ente od associazione, identificati o identificabili, anche indirettamente,

mediante riferimento a qualsiasi altra informazione, ivi compreso un numero di identificazione personale;
d) per "titolare", la persona fisica, la persona giuridica, la pubblica amministrazione e qualsiasi altro ente, associazione od organismo cui competono le decisioni in ordine alle finalita' ed alle modalita' del trattamento di dati personali, ivi compreso il profilo della sicurezza;
e) per "responsabile", la persona fisica, la persona giuridica, la pubblica amministrazione e qualsiasi altro ente, associazione od organismo preposti dal titolare al trattamento di dati personali;
f) per "interessato", la persona fisica, la persona giuridica, l'ente o l'associazione cui si riferiscono i dati personali;
g) per "comunicazione", il dare conoscenza dei dati personali a uno o piu' soggetti determinati diversi dall'interessato, in qualunque forma, anche mediante la loro messa a disposizione o consultazione;
h) per "diffusione", il dare conoscenza dei dati personali a soggetti indeterminati, in qualunque forma, anche mediante la loro messa a disposizione o consultazione;
i) per "dato anonimo", il dato che in origine, o a seguito di trattamento, non puo' essere associato ad un interessato identificato o identificabile;
l) per "blocco", la conservazione di dati personali con sospensione temporanea di ogni altra operazione del trattamento;
m) per "Garante", l'autorita' istituita ai sensi dell'articolo 30.

Come dice Ferry Byte di (ed a nome di) Strano Network: *"che qualsiasi strumento legislativo venga approvato mantenga le possibilta' comunicative dell'utente delle reti telematiche amatoriali, come la possibilta' di trasmettere messaggi criptati che riteniamo sia una forma di tutela della privacy, e l'uso degli pseudonimi, vengano salvaguardate!"*
*"... se un giorno ci sara' una legge che regolamenti le reti telematiche, e in particolare le reti amatoriali, questa dovra' rispettare la possibilita' per gli utenti di mantenere le formidabili possibilita' comunicative che oggi abbiamo".*

Da allora ai giorni nostri, nella globalizzazione sempre piu' esplicita ed attenta alla salvaguardia dell'economia in un mondo che compra ancora ma non paga le tasse sui prodotti perche' molti di questi non passano confini geografici, si acquistano e si spediscono semplicemente OnLine, sembra che la legislatura sia sprofondata in un'ossessiva tutela del prodotto ed in particolare verso i diritti d'autore.
E' del 22 marzo 2004 il decreto Urbani, il Consiglio dei ministri approva il contestato decreto che, oltre a nuovi fondi per il cinema, prevede ulteriori misure contro la pirateria, compresa quella Internet. 1.500 euro: questa la somma che dovranno pagare coloro che siano colti a scaricare film da Internet ad uso personale. Una somma che sale tra i 2.500 e i 15.000 euro, con reclusione da sei mesi a tre anni, qua-

lora lo scaricamento avvenga con finalita' commerciali..
Hanno votato a favore : Tutti i partiti della casa delle liberta'
Si sono astenuti : Ds, Margherita, Udeur, Sdi
Hanno votato contro : I Verdi, Comunisti Italiani, Rifondazione Comunista, Dipietristi.

In una conferenza stampa che ha seguito il Consiglio, il ministro visibilmente soddisfatto ha spiegato che qualora le sanzioni contro il download si rivelino efficaci per il cinema, il Governo ha intenzione di espanderle anche allo scaricamento di musica. A determinare le nuove sanzioni e' il primo articolo del decreto che, come ha spiegato lo stesso Urbani, prevede "misure di contrasto alla diffusione telematica di opere cinematografiche". Il decreto considera *pirati domestici* coloro che "commettono abusi non finalizzati alla vendita ma ad un uso personale pur sempre illegittimo".
Si vuole infatti punire quel fenomeno che sta' crescendo a curvatura9 in Rete del Peer to Peer (P2P) attraverso il quale gli utenti si scambiano e condividono files di qualunque genere una punizione che crea come ci fa notare Marco Strano: la nuova frontiera del disagio giovanile.

Secondo Urbani si tratta di sanzioni simboliche che hanno lo scopo di dissuadere ed educare. "Chi commette questo tipo di abusi - ha affermato il Ministro - sono soprattutto i giovani". Il Ministro ha sottolineato che "tutti i settori coperti dal diritto d'autore soffrono della pirateria resa oggi piu' facile da Internet".

Ma la comunita' hacker ha gia' dichiarato battaglia, attraverso il suo:

**"COMUNICATO HACKER CONTRO LA LEGGE URBANI"**
edito da JFK (distributore ufficiale del manifesto degli hub fast empire) troviamo:

"La comunita' hacker si schiera dalla parte degli utenti Peer to Peer:
In seguito alla legge emanata e proposta dal Parlamento Europeo sui diritti d'autore e la condivisione del materiale coperto da copyright, la comunita' hacker annuncia che qualora venisse reso illegale la condivisione di materiale ed il suo download per solo uso personale, ci saranno una serie di attacchi alle maggiori case di produzione e di sfruttamento dei diritti d'autore, in quanto, in seguito ad informazioni da noi ottenute, queste stesse hanno effettuato una pressione ingente per l'ottenimento di una legge che aumentasse la lotta ed i loro profitti. Una strategia secondo il nostro modesto modo di pensare che non bada all'eliminazione del vero problema, che potrebbe essere eliminato semplicemente tramite un abbattimento dei prezzi dei prodotti da banco!

Riteniamo di conseguenza fondamentale il ruolo delle suddette e pertanto un nostro obiettivo futuro consistera' nel fare in modo che non aumentino i profitti di pochi per i disagi di molti.

Saranno particolare oggetto della nostra attenzione i loro siti di pubblicizzazione e siti ufficiali.

Questa non vuole essere una minaccia, ma una garanzia affinche' ci sia uno sviluppo di una societa' che si basa sulla liberta' e pluralita' di informazione.

Riteniamo infatti assolutamente inadeguato il prezzo dei prodotti, troppo elevato per una qualita' non sempre eccelsa (basti pensare alla fornitura microsoft di programmi pieni di bug) e per il fatto che un utente si trova gia' ad effettuare un importante spesa al momento dell'acquisto del prodotto che permette alle stesse case di vendere i loro manufatti: il personal computer. I nostri dati, infatti, evidenziano sempre piu' una trama commerciale che va di pari passo con le case di produzione software (in particolare di videogiochi) e quelle hardware: e' infatti indubbio che prestazioni di motori grafici, traballanti con capacita' di muovere pixel poco elevate, tendono a favorire l'innalzamento dei requisiti minimi, ad evidente vantaggio per le case produttrici di hardware. Di conseguenza, e' piu' che giustificato un utente che condivide, per ammortizzare le spese, con altri utenti il proprio materiale acquistato come si farebbe con un gruppo di amici. A questo va inoltre aggiunto anche il fattore economico dell'abbonamento del gestore telefonico e del provider. Di conseguenza crediamo che le stesse case di cui sopra, potrebbero trovare accordi economici con le compagnie telefoniche e le case produttrici hardware....

....

DI CONSEGUENZA, PROMETTIAMO CHE SE QUESTA LEGGE VERRA' PROMULGATA

la nostra lotta sara' spietata ed i danni economici che infliggeremo saranno notevolmente maggiori rispetto agli attuali arrecati dalle Peer to Peer, poiche' siamo convinti che una legge del genere, impedirebbe alle classi meno abbienti di sfruttare una tecnologia che dovrebbe essere di tutti.

Firmato:
La comunita' Hacker"

Ma c'e' chi fa di piu' della pubblicazione di un contro-manifesto:
Punto-informatico.it 10/06/04 - Legge Urbani, scatta la prima denuncia
News - Roma - L'europarlamentare della Lista Bonino Marco Cappato ha reso noto di aver presentato un esposto alla Polizia amministrativa e postale nei confronti dei gestori del sito web del Ministero dei Beni Culturali per violazione della

Legge.Stando alla denuncia di Cappato, predisposta in collaborazione con l'avvocato Urbani. Fabrizio Veutro e con il direttore di Linux Magazine Emmanuele Somma, il Ministero ha violato il comma 1 del Decreto legge 22 marzo 2004 n.72 convertito in legge con modificazioni dalla Legge 21 maggio 2004 n.128, la Legge Urbani appunto.
La violazione riguarda la pubblicazione via Internet di una grande quantita' di contenuti protetti da diritto d'autore in un modo ritenuto illegale. "Il sito del Ministero - afferma Cappato - immette in rete numerose opere dell'ingegno prive dell'idoneo avviso prescritto dalla legge".
Come noto, la contestatissima Legge Urbani tra le altre cose impone a tutti coloro che pubblicano materiale protetto di aggiungervi un "idoneo avviso circa l'avvenuto assolvimento degli obblighi derivanti dalla normativa sul diritto d'autore e sui diritti connessi". L'avviso, stando alla legge, dev'essere di adeguata visibilita' e deve contenere l'indicazione delle sanzioni previste dalle normative sul diritto d'autore.
Secondo Cappato, alla riduzione della liberta' di espressione coincide anche un danneggiamento grave del software "se questa normativa non sara' presto modificata o, meglio, del tutto abrogata". L'industria del software tradizionale, secondo Cappato, "dovra' probabilmente sopportare ingenti spese per adeguare la procedura di distribuzione nel mercato italiano, rispetto a una normativa che non ha riscontro nel resto del mondo".

"Per motivi simili - ha continuato l'esponente radicale - questa disposizione della Legge Urbani ostacola il software libero, il cui sviluppo e' frutto di un'intensa e perpetua collaborazione internazionale che non puo' sopportare pesi e vincoli territoriali. Gli autori di Software Libero, inoltre, non hanno alcun interesse a limitare, controllare o anche solo appesantire con inutili avvisi la diffusione in rete delle loro opere, anche attraverso i canali del file-sharing".

## USI INTERNET?....IN GALERA!

*Fw: Con preghiera di diffusione*

Il governo Italiano ha approvato tre leggi che in pratica si applicano a qualsiasi uso di internet e possono spedire in galera chiunque.
Decreto Legge Urbani (22 marzo 2004, n. 72) - se scaricate musica o film da internet anche per uso personale rischiate fino a 4 anni di carcere, 1.5437 Euro di multa, sequestro di tutto il materiale informatico e la pubblicazione dei vostri dati su un quotidiano nazionale ed una rivista specializzata in spettacolo .
se immettete su internet una "opera dell'ingegno" (Progetti OPEN SOURCE) siete obbligati ad avere il bollino del governo italiano che certifica che avete adempiuto agli obblighi del decreto. Il bollino probabilmente sara' a pagamento. Questa legge si applica anche ai siti personali con le foto delle vostre vacanze o le vostre poesie.

Legge 106/2004 (15 aprile 2004, n. 106) - se avete un sito internet o mettete su internet un qualunque documento siete obbligati a depositare OGNI 6 MESI due copie complete di tutto cio' che avete fatto a 2 biblioteche statali. Se non lo fate ricadete in una legge del 1939 per STAMPA SOVVERSIVA. Questa legge si applica anche ai siti personali, newsletter e tutto il resto.

DDL antipedofilia (7 novembre 2003) - se immettete su internet o visionate foto, disegni o testi scritti che abbiano come soggetto un minore o una persona che sembra minorenne e che a detta di un giudice e' in un contesto "osceno" (cosa sia "osceno" non viene specificato) siete dei pedofili. Questo si applica anche ai quadri, alle foto d'arte, ai manga e perfino ai testi scritti. Se pubblicate le foto delle vostre vacanze dove si vede la vostra ragazza (o ragazzo) in costume da bagno e sembra minorenne (anche se non lo e') potreste essere accusati di gestire un sito pedopornografico.
SE USATE INTERNET RISCHIATE LA GALERA E NESSUNO VE LO HA DETTO!
Ci rendiamo conto che leggi cosi' ambigue e malfatte non possono essere applicate alla lettera, altrimenti finiremmo tutti in galera, ma ci rendiamo anche conto del rischio di strumentalizzazione a cui questi provvedimenti si prestano. Se in un qualunque momento un qualunque sito esprimesse idee non gradite al governo, quest'ultimo potrebbe avvalersi di una di queste leggi e censurare di fatto il sito adducendo come accusa l'assenza del bollino governativo o di una copia aggiornata depositata negli archivi statali.

NOI, CITTADINI ITALIANI, VOGLIAMO VEDERE RICONOSCIUTI ANCHE SU INTERNET I NOSTRI DIRITTI DI LIBERTA' DI OPINIONE, DI ASSOCIAZIONE, DI PENSIERO E DI ESPRESSIONE, CHE LA CARTA EUROPEA DEI DIRITTI FONDAMENTALI DELL'UNIONE EUROPEA CI ASSICURA!

SIAMO TUTT* HACKERS!

Ce n'est qu'un debut!

# Conclusioni: Kaos-Net

Un mondo Anarchico e' possibile!

Oggi siamo tutti hacker? Anche se non lo sappiamo? Ogni giorno riceviamo virus e con quelli ci intrufoliamo anche se a nostra insaputa, nei computers de* altr*.
Ed i virus oggi stanno diventando sempre piu' "intelligenti" infatti non si limitano piu' a diffondersi e a cancellare contenuti di Hard Disk, ma si insidiano nel nostro sistema operativo e riescono ad aprire backdoor che possono essere utilizzate da estranei al fine di rubare informazioni riservate, effettuare bonifici, creare una situazione di caos nella rete, impadronirsi di nomi in codice e password e creare una sorta di spionaggio industriale o inviare messaggi di carattere diffamatorio. E questo ci rende tutt* hackers? E' una domanda seria, non un'affermazione...

Una volta se eravamo inespert* potevamo accedere solo alla BBs, oggi se vuoi entrare in alcune di esse DEVI essere un espert*, perche' devi saper sconnettere il modem per L'Adsl ed utilizzare un modem "normale" per effettuare una chiamata diretta. Siamo passati dalle BBs alle Banche Dati, e poi ai Nodi Videotel e quelli Itapac, ora siamo approdati ai siti Web, che poi hanno chiamato portali e sono diventati i portali orizzontali e quelli verticali...
La telematica e' un hobby, una passione, a volte una professione, un'arte che corre molto veloce si fa fatica a starle al passo.
Oggi dobbiamo essere tutt* un po' hacker, magari con la "h" minuscola, o quantomeno dei Lammer per navigare nella Rete e non caderci intrappolat* come degli sciocchi pesci rossi. Lo spamming (la posta indesiderata) ci soffoca, la navigazione ci impone continuamente una battaglia "all'ultima finestra": i famosi PopUp che ci si aprono continuamente magari ci spingono ad una trasgressione non anelata. Cerchi Petrarca sui motori di ricerca e ti trovi su pompino.com. Pensa se cercavi Boccaccio...!
Quando poi non ci ritroviamo il modem che effettua delle chiamate a numeri telefonici a valore aggiunto o internazionali a nostra insaputa. Dobbiamo imparare cosa sono gli anti-virus ed i programmi anti-intrusione e quelli che eliminano dialer e PopUp e districarci sui contratti delle false Adsl. Tutto questo ci spinge ad un continuo aggiornamento ed una continua crescita.

All'origine era l'Eden, un'isola serena dove giocare ed apprendere, poche persone e ci conoscevamo tutt*, poi e' arrivato il Videotel riempiendo la Rete di casalinghe vogliose che non sapevano neanche di utilizzare la telematica, ma che si univano a noi facendo una gran confusione ed aumentando il numero. Poi Internet e l'aumento dei cybernauti e' diventato esponenziale, infrenabile, non siamo aumentat*: siamo diventat* TUTTE/I !
E si sa piu' aumenti le persone piu' aumenti le possibilita', intendo quelle negative quelle delle persone che si intrufolano, che non hanno un'etica, non sono cresciut*

con le BBs non hanno dovuto cercare disperatamente le spiegazioni di come scaricare un file, comprano un computer ed hanno gia' la email il Browser e tutto il necessario, naturalmente Microsoft, ed usano la Rete per fare pubblicita'.

Se prima la telematica era una professione oggi siamo al pari delle donne delle pulizie visto che tutt* sanno cos'e' una pagina html e sanno come crearne una, come tutt* sanno scopare per terra.
Il numero enorme dell'utenza Internet ha generato il caos. Si sa': "Cosi' e' in alto com'e' in basso", ed oggi la Rete ci ripropone esattamente il mondo esterno materiale: truffatori, sfruttatori, violentatori (di privacy), ma non e' questo il problema, e' che la Rete e' progredita, accresciuta, quello che non e' progredito e' la coscienza! Troppa velocita' per la razionalita' generale.

Internet e' nata Anarchica: non c'e' mai stato un proprietario se non la Rete stessa "Io sono mia!", non c'e' una legislatura interna se non quella del buon senso. E della cooperazione. Il povero ed il ricco, Berlusconi e la/o sconosciut* hanno le stesse potenzialita'. La Rete esiste perche' esistiamo noi e noi in quanto utenti esistiamo perche' c'e' la Rete. Dovremmo ricordarcelo, rispettando l'altr* e non pestandoci i piedi.

Dobbiamo ricordarci di tutte le persone arrestate per la libera diffusione delle informazioni. E del sapere: il loro intento la loro etica non e' mai stata come non lo e' oggi e non lo sara' domani quella di sviluppare un nuovo potente canale pubblicitario. E la loro storia non e' "La Storia" perche' ne nasceranno ancora, sono gia' nat* e stanno operando anche in questo momento.
Ne conosceremo altr* ed altr* ancora...
Hackers con la "H" maiuscola, per fortuna che ci sono loro, un'eccitante nicchia nel Kaos-Net che ancora operano e opereranno e saranno arrestat* come criminali, ma continueranno a battersi per la liberta' dell'informazione e quella della Rete.

Dannati ragazzini, sono tutti uguali...

Loro costruiscono bombe e ci chiamano criminali...

PIRATI SARETE VOI!
NOI SIAMO TUTT* HACKERS!

... e/o speriamo di diventarlo...

maya@cybercore.com

# GLOSS@RIO

**Acaro**
Termine italiano che equivale ad Hacker. Orribile!

a.k.a
"Also Known As", (Anche conosciuto come), detto anche Alias, Nick. NickName, Pseudonimo. Il nome che ti scegli quando sei in Rete

**Account**
L'insieme di identificativo e password che ti permette di accedere ai siti o anche ad Internet

**BBs**
Acronimo di Bulletin Board System (Sistema a bacheca), ossia un servizio telematico indipendente, che puo' essere collegato a Internet o meno. Oltre a una funzione di posta elettronica fra gli utenti abbonati, ogni BBS offre solitamente aree pubbliche di discussione suddivise per argomenti e archivi di file disponibili per il download. Le banche dati possono essere connesse fra loro in reti anche di dimensioni notevoli, come nel caso di FidoNet, e hanno costituito a lungo un'alternativa pratica ed economica ad Internet

**Bug (o Baco)**
Problema software o hardware che causa malfunzionamenti
Un termine inventato da Grace Murray Hopper (La stessa che scrisse il Cobol) quando nel 1946 il computer su cui stava lavorando si fermo' improvvisamente a causa di una farfallina morta tra i ganci di un rele' e defini' questa operazione il "debugging" del computer"

**C**
Linguaggio di programmazione tra i piu' importanti, scritto da Brian Kernighan e Dennis Ritchie nel 1978. Con il C e' stato sviluppato lo Unix

Defacing
Per defacing si intende l'attivita' di modifica delle pagine principali dei computer attaccati, che puo' variare dal semplice "scarabocchiare" le pagine originali fino al sostituirle con altre, opportunamente predisposte

**Dos**
Il sistema operativo che ci ha rovinato la vita. Ma anche nel gergo Hacker il

(Denial Of Service), che consiste nel rendere inagibile una macchina, cioe' nel non farla funzionare come dovrebbe. Negare l'accesso a un servizio disattivandolo

**Fidonet**
E' una rete telematica amatoriale diffusa in tutto il mondo. Basata sulla tecnologia dei BBS (Bulletin Board Systems) permette lo scambio di messaggi tra gli utenti delle BBS partecipanti alla rete. Il servizio consente sia di scambiare messaggi privati tra singoli utenti registrati presso i Nodi della rete, sia di partecipare alla discussione in aree messaggi dedicate a
specifici argomenti.
La trasmissione dei messaggi avviene mediante il passaggio dei pacchetti contenenti i messaggi da un BBS ad un'altro

**Flame-wars**
Termine gergale per indicare un messaggio ostile o offensivo inviato ad un utente "comportatosi in maniera poco corretta" secondo gli standard di un newsgroup o che ne abbia violato la netiquette. Anche inviare flame e' in contraddizione con le regole dell'essere civile, e in alcuni casi cio' scatena lunghe "reazioni a catena" chiamate flamewars (guerre di fiamme). Si suggerisce vivamente di astenersi sempre dall'invio di flame, e di limitarsi a ignorare tanto le guerre quanto gli eventuali messaggi ingiuriosi ricevuti

**Hacktivism**
E' l'azione diretta sulla rete.
Hacktivism e' il modo in cui gli attivisti del computer costruiscono i mondi dove vogliono vivere

**Intruder, Finger, Sniffer** ...
Sono gli strumenti di lavoro di Hackers e crackers.
Gli Hackers se li passano volentieri, ma solo tra di loro.
L'ultima cosa che farebbe un Hacker sarebbe aiutare un cracker nel suo intento

**Kernel**
Il cuore di ogni sistema operativo Unix

**Nerd**
Contrariamente al mito popolare non devi essere necessariamente un nerd, per essere un Hacker. Tuttavia cio' aiuta, e infatti molti Hackers sono dei nerds. Essere un esule della societa' aiuta a concentrarti sulle cose veramente importanti, come pensare e fare l'Hacker. Per questa ragione gli Hackers hanno adottato l'etichetta 'Nerd', ed addirittura usano il termine ancor piu' duro 'geek' (in italiano qualcosa come 'disadattato') come un appellativo di cui vanno orgogliosi - non e' altro che

una maniera per dichiarare la propria indipendenza dalle normali aspettative sociali.

**Net Abuse**
Nel linguaggio dei Newsgroup è, per esempio, il bombardamento indiscriminato di pubblicità non voluta nei gruppi di discussione meglio noto come Spam

**Newsgroup**
Conferenze o bacheche di Usenet che raccolgono messaggi scambiati tra utenti su vari argomenti

**Nodo** (Itapac Videotel)
Il singolo computer in Rete

**Pascal**
Sviluppato da Niklaus Wirth negli anni '70, cosi' chiamato in omaggio al matematico/filosofo francese Blaise Pascal. Il Pascal, con il quale e' stata introdotta la programmazione strutturata e la dichiarazione delle variabili, ha influenzato molti altri linguaggi, come ADA e dBase. Si e' poi evoluto nel TurboPascal

**PGP** (Pretty Good Privacy)
Come dire criptazione. Pretty God Privacy: standard di cifratura di file, documenti e messaggi di posta elettronica

**Server**
E' il computer che ospita uno o piu' siti, in genere sono dei computers molto potenti

**SysOp**
Il responsabile di una BBs. Dirige il traffico degli utenti, riordina i file a disposizione, ed esegue la manutenzione di tutto l'hardware ed il software impegnato. In Internet sono diventati i WebMasters o le WebMistresses se sono delle donne

**Screensaver**
Sono quei programmini che si attivano quando un computer e' fermo da lungo tempo, ma acceso, sono delle animazioni che tengono attivo il monitor per evitare che si rovini

**Social engineering**
Tecnica usata da molti Hackers per estorcere informazioni preziose

# LINK@WEB

*In ordine caotico (cyber)spaziale*

**http://www.sexonline.cybercore.com**
perche' e' il mio !

**http://www.xxxmayagifs.com**
e questo pure !

**http://www.kevinmitnick.com**
Il sito del Condor

**http://www.johndraper.com**
Il sito di John Draper non c'e' nulla ma e' bellissimo, molto Klingon

**http://www.dvara.net/**
tutto ed anche di piu'

**http://www.wolfotakar.com/**
per conoscere cio' che e' potenzialmente pericoloso in Rete

**http://www.strano.net**
gestito dall'associazione culturale "Strano Network", interamente dedicato ai problemi
inerenti la comunicazione elettronica ed affini
**http://punto-informatico.it**
Puntoinformatico il quotidiano di Internet dal 1996

**http://italy.peacelink.org**
Telematica per la Pace

**http://www.ecn.org/**
la ZONA AUTONOMA!

**https://www.ecn.org/wws/info/cyber-rights**
Mailing list cyber-rights, conferenza elettronica non moderata ad accesso
pubblico sul "diritto alla comunicazione", ed originariamente collegata
tramite svariati gateways a svariate aree-echo-mail-bbs, newsgroups e spazi web

**http://www.eff.org/**
Electronic Frontier Foundation - is a nonprofit group of passionate people

**http://www.mit.edu**
Il sito del Mit - massachusetts institute of technology

**http://www.hackerart.org**
omaggio all'arte concettuale

**http://italy.indymedia.org/**
il network di media gestiti collettivamente per una narrazione radicale, obiettiva e appassionata della verita'. Ci impegniamo con amore e ispirazione per tutte quelle persone che lavorano per un mondo migliore, a dispetto delle distorsioni dei media che con riluttanza si impegnano a raccontare gli sforzi dell'umanita' libera" (dalla presentatione americana)

**http://www.ascii.it/**
As.C.I.I. - Associazione Consumatori Italiani Internet

**http://www.alcei.it/**
ALCEI (Electronic Frontiers Italy) è la libera associazione di cittadini che ha per scopo la difesa della libertà di opinione, lo sviluppo culturale della comunicazione interattiva, l'affermazione dei diritti del "cittadino elettronico"

**http://www.decoder.it**
E-rivista internazionale underground

**http://www.stallman.org**
Richard Stallman's Personal Home Page

**http://www.w3.org/People/Berners-Lee/**
il sito dell'inventore del Web

http://web.tiscali.it/oldhacker/

movimento pirati terza eta'

**PER LE LEGGI:**

**http://www.ecn.org/crypto/law/**

xs2law- portale di accesso al "diritto" in rete

**http://www.idg.fi.cnr.it**
Istituto di documentazione giuridica del CNR.

**http://www.normeinrete.it**
accesso alle norme in rete a cura del Ministero della Giustizia

**http://www.camera.it**
motore di ricerca della Camera dei Deputati sulle leggi di questa legislatura

**http://www.iusseek.com**
primo motore di ricerca guridico italiano

**http://http://www.interlex.it**
sicuramente la rivista piu' autorevole italiano in tema di 'legge'

**http://www.agcom.it**
Autorita' per le garanzie nelle comunicazioni L'autorita' di regolamentazione e garanzia attiva nei settori delle telecomunicazioni, dell'audiovisivo e dell'editoria rende disponibili fra l'altro il Bollettino dal 1998, la Relazione annuale sull'attivita' svolta e sui programmi di lavoro, le delibere, i comunicati stampa, i bandi di gara

# Ringraziamenti

IO ODIO LE PAGINE DEI RINGRAZIAMENTI !
Comunque (sempre in ordine caotico spaziale)
Grazie a:
Alla Rete, ai modems, ad Alessandro Marconi per averci aperto le porte del cyberspace, della mente e dello spirito! Tutte le volte che passo a Sasso Marconi, dove avvenne la prima trasmissione di dati, nella mia macchina c'e' l'obbligo dello spegnimento dei cellulari e della radio per onorare quel posto con 3 minuti di silenzio. Vi invito a fare altrettanto.

A tutte le WebMistresses ed i WebMasters che inconsapevolmente mi hanno aiutato nella ricerca e l'approfondimento di questa tematica con le loro pagine html. Meglio quando erano pagine Php.

A Raoul Chiesa che mi ha aiutato raccontandomi le sue storie vissute ed anche private ;-) e dal quale ho scopiazzato per questo libro molto dalle sue varie (anche troppe) documentazioni OnLine e per i suoi Sms con su scritto solo "PING" che mi hanno ricordato, ogni volta, che ci siamo che siamo in Rete tra di noi, con qualunque trasmissione, dati o emozionale che sia, come in un grande cubo Borg.

A Nerina Milletti che ha scritto il pezzo meraviglioso sulle donne informatiche, e che preferisco additare come "Hacker dentro" piuttosto che camionista (St. Jude si sarebbe incazzata – il Cyberpunk esiste ancora!).

A Ferry Byte per il suo tenace lavoro di informazione che prosegue instancabilmente da anni, come Tommaso Tozzi che rende l'hacking una filosofia ed un'arte.
Netdiver perche' oltre a supportarmi mi sopporta!
Andrea Rendina, al quale devo il mio primo modem e lo svezzamento in telematica.
Filippo Anello, Soter Mule' e Gabriele De Luca per iniziarmi a Linux.
Fancy che mi apri' le porte del Cyberspace.
Loredana Apolloni che per prima ha meditato e lavorato con me sul "potere" delle donne di usare la telematica creando insieme Image OnLine.

A tutti gli amici di QSD, quelli che ancora vedo e quelli dispersi nei bauds ed in particolare:
Amadeus che restera' sempre uno dei miei migliori amici, AlexB e le sue presenze in videochat che contrariamente a tutte le aspettative si sta rivelando stranamente ed efficacemente affidabile, Baffotto sperando in un altro viaggio insieme in Messico, Alessandro Cunico nonostante le sue "distanze", Silvia Santucci della "Trilory Gratt" per tutte le risate che ci siamo fatte insieme ai "tempi d'oro" e la sua fantastica famiglia, Pablo Iaria (Field) per i suoi corsi OnLine di Vms, Miles Tag che con

i suoi codici ascii colorava la messaggeria, Corto Maltese, Silk, Spot, Fancy, Antani Soft e tutti quelli che non ricordo...
Francesco Cascioli e Vincenzo Sparagna perche' non so perche' io finisco sempre tra i loro ringraziamenti.
Aryele Serra et family perche' ancora esiste qualcuno di "vero".
Daniele Nacca per la sua libido cybernetica e perche' se c'e' uno che merita i ringraziamenti e' proprio lui. E lui sa il perche'.
Humprey, Walter e tutt* la video chat!
Flavio Borella con il quale un giorno realizzeremo la nostra "Barca Dati".
E Massimo Consoli che mi ha sposata il 27 luglio del 2002 al quale va un abbraccio grande come il Cyberspace.

E :
Lo studio Legale Francesco Albanese di Roma, che mi ha difesa nelle mie scorribande telematiche per anni ed ha dovuto imparare etica e modalita' hacking in breve tempo quando ancora nessuno ne sapeva nulla.
Angelo Quattrocchi perche' proponendomi questo libro mi ha spinta ad approfondire cio' che mi appassiona e mi ha permesso di raccontare la verita' su molti avvenimenti.

A Sacha Athos (Maya v.1.0 © '84) e Alessandra Govan nuora acquisita per datazione e bellezza.

Silvano (Checchi v 2.0) perche' "io ero tutta da rifare".

A Wolf che e' tutto il pomeriggio che abbaia come un matto perche' vuole uscire e giocare e mi ha fatto venire il mal di testa! (come al solito).

Ed a Barbara, a.k.a Wolf o Babs, lupa dentro, la donna che mi ha presa in parola quando dicevo che avrei sposato la prima che avesse suonato alla mia porta con un mazzo di fibre ottiche ed oggi e' mia moglie, conquistata sulle note di un Vms strappate ad una cena di amiche, colpo di byte fulminante!

# Istruzioni per l'uso:

Tutte le accentate sono lasciate appositamente con l'apostrofo perche' in telematica si usa cosi'
sip e telecom, windows e microsoft e porcherie del genere sono in minuscolo apposta, ed anche gli stati uniti, con i tempi che corrono.
Tutti i termini informatici e telematici e soprattutto la parola Hacker sono in maiuscolo per rispetto!
E tutte le back door contenute in questo libro, sono per chi ha occhi per vedere (e dita per smanettare).

*Questo libro lo dedico a mio padre,*
*che non lo potra' leggere...*
*che ha inserito i sui bytes nei miei geni...*
*e che mi raccontava il funzionamento del computer come una favola stupenda, quella della proprieta' che hanno alcuni cristalli di vibrare: la Piezoelettricita'...*

## Barzellette sul Cavalier Berlusconi

a cura di **Francesco Cascioli**
(pagine **120**, **€ 7**)

Questo libro rappresenta l'ingresso di Berlusconi nell'Olimpo con l'unico ruolo che può avere: il barzellettiere. Sulfuree, irriverenti, esilaranti sono un appello all'antica tradizione delle Pasquinate, della vox populi, all'immaginario collettivo che viene dal basso (il contrario di quello imposto dal mediatico nelle mani, appunto, del padrone che sta instaurando un regime).

## Nel paese di Berlusconia

di **Fabio Giovannini.**
(pag **112 € 7**)

Siamo in un regime orwelliamo, fatto di bande e scorribande, e questo libro lo mostra e lo dimostra. Berlusconia è un regime per anziani teledipendenti o è un incubo che ammalia molti ingenui? Scritto da una penna al vetriolo, e che dice cose che Bocca non osa dire.

## La guerra del petroliere Bush

di **M. Bottarelli.**
(pag **128 € 8**)

Se credete di sapere tutto sulla 'guerra infinita' vi sbagliate di grosso. La guerra afghana e quella irachena sono massacri di civili più che guerre, per il petrolio, e il dominio imperiale. Questo libro mette a nudo le zone d'ombra della democrazia americana: come i Bush sono stati soci in affari coi Laden e non solo...

## L'impero colpisce ancora

di **C. Bertani** e **M. Bottarelli**.
(pag **128 € 7**)

Tutte le armi di distruzione di massa dell'Impero, i suoi rapporti con Hollywood per la costruzione di un immaginario bellico planetario prossimo futuro. I rischi atomici e batteriologici che corriamo tutti grazie a queste micidiali, criminali, strategie.

## Lula

di **Marco Sommariva.**

(pag **128 € 8**)

Riuscirà a fare la prima rivoluzione di questo millennio? A fermare USA e FMI? A eliminare fame e latifondo? A portare con se il resto del sud america? A dar forza al movimento partito proprio da Porto Alegre? La storia dei primi 300 giorni del primo governo popolare in Brasile.

## Europa svgliati!

di **Carlo Bertani.**

(pag **110 € 8**)

Il sottotitolo è 'Prima che l'Impero Americano ci schiacci'. Nascerà un Europa che terrà testa all'Impero, al suo potere e ai suoi OGM, alla sua arroganza e alle sue guerre infinite? E quali rapporti avrà con il mondo arabo? Un libro dello stesso autore di 'L'Impero colpisce ancora' di cui questi libro è il seguito logico.

## Cos'è che non va da McDonald's

di **Collettivo Malatempora.**

(pag **128 € 8**)

La multinazionale dell'hamburger che suborna i bambini con i gadgets. Con ventimila Mc' in tutto il mondo è la bandiera delle multinazionali che schiacciano economie e culture locali. Qui è impietosamente messa a nudo nella sua cruda, rozza e violenta banalità.

## Lavorare stronca

di **G. Piantadosi e Romano Nobile.**

(pag **128 € 8**)

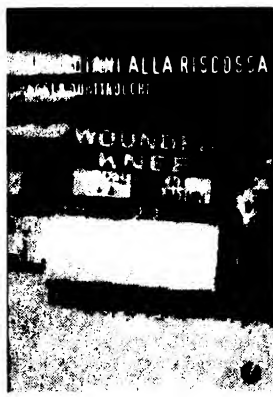
Lavori senza diritti, senza dignità senza futuro per milioni di giovani che diventano pura merce di un mercato e che si vuole luccicante e invece è feroce, stressante, ingiusto, frustrante e disonesto. Parlano i giovani che lo subiscono. Con un dizionarietto di autodifesa. Altri materiali alla sezione Lavorare Stronca del sito.

## Movimento

di **Collettivo Malatempora**.
(pag **128 € 8**)

Da dove viene, cosa è, cosa farà il movimento nato Seattle e Porto Alegre. E chi sono i suoi militanti, quali i suoi scopi, quale il suo futuro? Qattrocchi, De Simone, Giovannini, Piantadosi e Olivieri dall'America. Un breve lavoro no global/ new global.

## Wounded Knee, gli indiani alla riscossa!

di **Angelo Quattrocchi.**
(pag **140 € 10**)

Questa è la storia, giorno dopo giorno di una grande epopea indiana: l'occupazione del villaggio di Wounded Knee. Nel 1973 i LakotaSioux si ribellarono agli Usa, si difesero per oltre 70 giorni, e costruirono una nazione accerchiata da Cia, Rangers, Fbi...

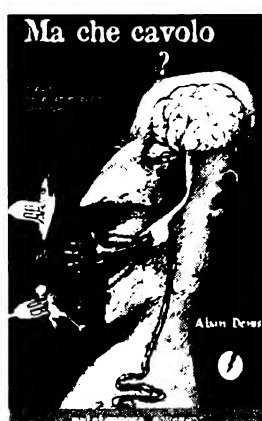
## Transgenico NO

di **Marco Caponera.**
(pag **128 € 7**)

Cosa sono le biotecnologie e perchè sono pericolose? Cos'è il transgenico che sta entrando nel cibo, negli animali, nelle piante? E' il figlio della fame di profitto delle multinazionali ingorde come la Monsanto. Un imbroglio che minaccia il nostro cibo e mette in pericolo l'ecosistema.

## Ma che cavolo mangiamo?

di **Alain Denis**.
(pag **128 € 8**)

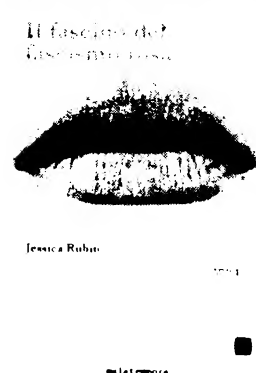
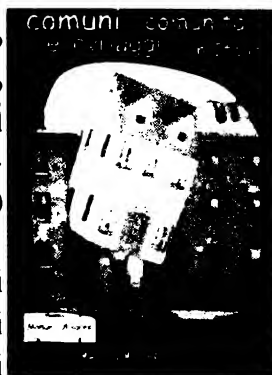
Cibi al pesticida, transgenici, carni piene di ormoni, coloranti per tutto, agglutinanti, emulsionanti e tutti gli additivi che immaginate, a fare il valore aggiunto e a rovinare la nostra pancia. Un manuale di sopravvivenza ed invettiva di uno dei più celebri e sulfurei esperti che non perdona niente a nessuno.

## Vegetariani

di **Manuel Olivares.**
(pag **128 € 7**)

Mangiare carne rende aggressivi, prepotenti, intolleranti? Perchè smettere? Come vivono quelli che mangiano solo frutta? Il libro è anche una mappa del biologico e del vegetariano: negozi e ristoranti in Italia. L'autore è un giovane sociologo fuori dagli schemi.

## Comuni, comunità, ecovillaggi

di **Manuel Olivares.**
(pag **160 € 9**)

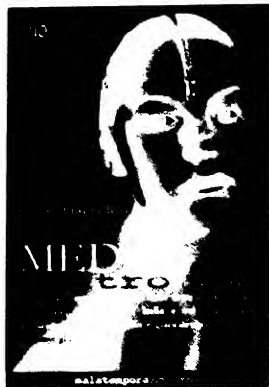
Una indagine sui grandi teorizzatori degli altri mondi possibili, da Bakunin a Fourier, all'oggi. Un'inchiesta a campo aperto, allegra e dissacrante, di tutte le comuni, comunità ed ecovillaggi italiani, frutto di un lungo viaggio dell'autore di Vegetariani.

## Fascino del Fascismo Rosa

di **Jessica Rubin.**
(pag **128** colore **€ 13**)

Un attacco al vetriolo contro la pubblicità che inquina la mente e degrada il nostro immaginario, facendoci schiavi dei sette vizi capitali: invidia, lussuria, gola, accidia, avarizia, superbia e ira. Scritto dalla figlia di Jerry Rubin e molto, molto più radical della Naomi Klein.

## La Battaglia di Genova

di **A. Quattrocchi.**
(pag. **100 € 6**).

È la storia dei tre giorni di Genova vista dall'interno del movimento. Con l'uccisione di Giuliani, i massacri della Diaz e di Bolzaneto, le dimostrazioni in tutta Italia, i contorcimenti del potere e dei media. Protagonisti i white, red, pink e black bloc. Firmato dalla penna di Angelo Quattrocchi, storico del movimento.

## Media contro
di **G.M.Piantadosi.**
(pag **128 € 6**)

Una mappa mondiale, e italiana, di tutti i media no-global, da Indymedia a Al Jazeera. Insomma, tutti quelli che nel web, nell'etere o in video fanno controinformazione. Poi c'è una mappa delle radio italiane no-global e delle riviste dello stesso segno.

## Le Mani sulla cultura
di **M. Lucidi.**
(pag **100 € 8**)

TV arruolata, teatro soffocato, cinema monopolizzato, editoria monopolizzata, pittura revisionata, architettura revisionata, beni ambientali in svendita. Un gotico personaggio, Giuliano Urbani, governa con mente da ragioniere il più antico paese del mondo. Una inchiesta da ridere per non piangere.

# fumetti

## Sporche Storie
di **Clay Wilson**
(pag **67** grande formato **€ 13**)

Il grande fumettaro della triade Crumb-Shelton-Wilson, conosciuto in Italia per la violenza e la potenza del tratto che lo ha fatto oggetto di censure. E' tra l'altro il maestro di Pazienza e il progenitore di Rank-Xerox. Con una introduzione di Matteo Guarnaccia.

## Le Grandi Storie
di **R. Crumb**
(pag **100 € 7**)

Le storie che il mitico ha scelto per noi una notte a Parigi. Sono le storie più alte e forti, dei trattatelli di filosofia ironica, con grandi personaggi, i suoi, che ormai sono nell'immaginario mndiale: la donna yeti, e Mr. Natural, la ragazzona e il guru finto.
Le sue più grandi insomma.

## Underground Italiana

di **M.Guarnaccia.**
(pag **100** colore € **13**)
Gli anni ribelli, gioiosi della controcultura in una storia raccontata in oltre trenta interviste-confessioni dei protagonisti: da Romina Power a Marcello Baraghini, da Walter Paglieri ad Angelo Quattrocchi.

## Hippies

di **M.Guarnaccia.**
(pag **140** colore e cartine € **13**)

La storia magica e turbolenta odissea degli hippies, che si snoda da San Francisco a Katmandou, tra comuni e droghe psichedeliche. Avventura visionaria di nomadi gentili che hanno dato vita a un nuovo e fugace Rinascimento.

## Nomadi e viaggiatori

di **Massimo di Anjuna**.
(pag **128** colore € **13**)

Un affresco grandioso delle fughe dall'Occidente ricco per gli Orienti del mondo, poveri ma belli. Da Ginsberg ad oggi e oltre. Da Goa a Bali, alla Thailandia, al Sud America, all'Amazzonia. Scritta da un Chatwin psichedelico, viaggiatore tutta la vita.

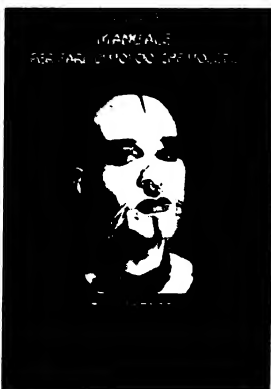
## Piercing

di **Bodhpat-a-rà.**
(pag **128** € **9**)

Il libro più sfogliato della Malatempora, per le immagini allucinanti di piercing e scarnificazione estrema. Perché lo abbiamo fatto? Perchè è l'allargamento del sè corporeo. E' anche un manuale del piercing, l'unico in Italia.

OLTRE LA GELOSIA L'AMORE

2 racconti erotici e 100 flash

2ª edizione L. 10.000

## Oltre la gelosia l'amore

di **A. Quattrocchi.**
(pag **128 € 5**)

Libro processato per oscenità per il delizioso racconto di cappuccetto rosso, che con il lupo e la nonna fa cose ritenute oltraggiose per menti malate, e divertenti per menti allegre. Un racconto sugli spasmi della gelosia e come resistergli. Più centro aforismi...

## Pissing

di **Chiara d'Uovo**.
(pag **128** colore € **12**)

La pratica erotica più divertente, conturbante, illustrata (da Picasso a immagini hard a colori e in b/n) accompagnate da grandi passi della letteratura mondiale, che ha fatto del pissing una prova d'amore carnale molto liquido.

## Ossessioni d'amore

di **Ardù**.
(pag **90** Euro **8**)

Ballate forti e dure, sconce e crude, appassionate e travolgenti, cariche d'amore e sesso, scritte da una cantante jazz che ricorda Janis Joplin per voce e carica. Un testo bruciante di erotismo al femminile accompagnato da immagini potenti

## Carnalità

di **A. Quattrocchi.**
(pag **160 € 8**)

Racconti brevissimi, lampeggianti, di erotismo hard e soft, che tocca tutti i generi, dallo storico al fantascientifico, dal rosa al noir, un divertissment brillante ed unico. Chi legge 'duro come l'acciaio' non lo scorda più. Il libro più sulfureo di un autore iconoclasta.

## Trattato del saper vivere

di **R.Vaneigem.**
(pag **250 € 12**)

E' la bibbia del situazionismo. Il testo fondamentale della filosofia radicale, il marxismo del nostro tempo. Viviamo in una società dello spettacolo dove tutto è finto, a cominciare dal buonismo. La ribellione è atto di libertà per chi non vuole vivere producendo e consumando.

## Ribelli

di M. Sommariva.
(pag **170 € 12**)

I grandi ribelli dal mille al duemila chi sono? Da San Francesco a Che Guevara, dai Valdesi a Rosa Luxemburg e Emma Goldman per il femminile. Personaggi e i movimenti che hanno lasciato un segno indelebile nella loro epoca raccontati secolo per secolo.
Una garzantina della ribellione.

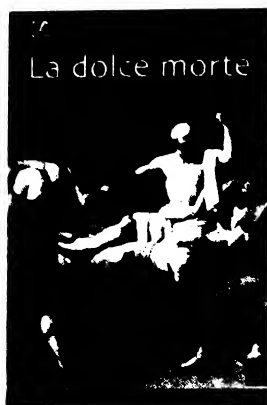
## Music Power

di **D. Salvatori**.
(pag **160 € 12**)

Una storia ben raccontata che parte dai Beatles, dai Rolling Stones, da Bob Dylan per passare ai Sex Pistols e arrivare all'oggi. Dalla musica ribelle alla musica industriale, come recita il sottotitolo. Un lavoro fondamentale scritto da un critico, appassionato, studioso che trent'anni fa ci ha dato 'Contro l'industria del rock'.

## Le multinazionali fanno male

di **Ilde Scaglione.**
(pag **128 € 10**)

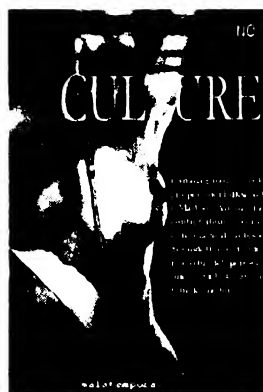
Un analisi lucida, ragionata, convincente sulle malefatte delle multinazionali, che affamano popoli e continenti, inquinano terre, mari e cieli per perseguire politiche cieche e spesso criminali in nome del profitto, calpestando i diritti umani più elementari.

## La dolce morte

di **Fabio Nardini.**
(pag **128 € 8**)

Vogliamo vivere come ci pare e morire come ci pare. Questa è l'essenza della libertà. Questo è il manuale su come uscire dalla vita come e quando vogliamo e un affresco della dolce morte e di chi l'ha scelta, da Socrate in poi (fino al Dottor Morte), secondo coscienza.

## Culture contro

di **Helena Velena**.
(pag **128 € 6**)

Rabbie, visioni, furori, proposte paradossali ed anche folgoranti della trans polemista televisiva, donna di punta di un movimento lucidissimo e intransigente. Qui mette in fila i valori della controcultura, delle culture antagoniste, del mondo no-global insomma.

## Allah e la guerra

del **Collettivo Malatempora**.
(pag **100 € 5**)

Cosa dice il Corano sulla pace e sulla guerra? Il Collettivo è partito da lì, dai versetti integrali del testo rivelato a Maometto, in nome del quale per 14 secoli è stata pace e guerra tra le tre fedi del libro (cristiani, ebrei e musulmani). I commenti sono sull'oggi del terrorismo. Con appendice sull' abuso del Corano.

## Paradisi fiscali

di **R. Nobile**.

La prima mappa mai realizzata in Italia di tutti i paradisi fiscali: dai forzieri di Lugano alla City di Londra, fino alle Bahamas, al Belize. I luoghi dove si ricicla il denaro sporco e e si fanno gli sporchi comodi dei tiranni in fuga, dei grandi ricchi, delle multinazionali...

## Oltre il reale

di **AA.VV.**

(pag **128 € 8**)

I 24 racconti di fantascienza che hanno vinto il premio dedicato alle Twin Towers. I migliori giovani scrittori di fantascienza su un tema terribile e coinvolgente. La creatività fantastica batta il reale. Vincitore del secondo premio Malatempora.

## Tette & Pistole

di **M.Mongai**.

(pag **128 € 7**)

Vincitore del premio Urania, scrittore di fantascienza tra i meglio, qui al suo primo giallo con un protagonista che non scorderete. Fa il play-boy, poi si fa le tette e infine diventa poliziotto. "Ero Giulio, ero diventata Giulia, ero tornato Giulio. E questo era veramente troppo." Una prosa mozzafiato con un finale da paura.

## Jeunehomme

di **Carlo Corsi.**

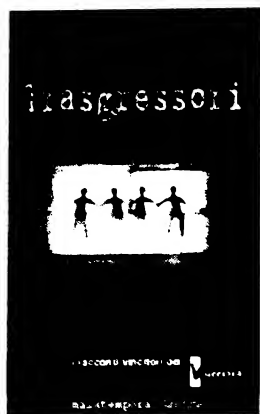
(pag **128 € 8**)

Sottile, acuta e misteriosa storia tra una giovane violinista e un giovane Mozart, vissuta dalla parte di lui e di lei, che parlano della loro arte e di un possibile amore nascente. Da uno scrittore consumato, con una prefazione di Quirinio Principe.

## Imparare paura

di **Maddalena M.**

(pag **160 € 8**)

Vincitore al Premio Pieve (degli arcivi di S. Tutino), nessuno osava pubblicarlo, per quanto è violento e terribile. Con uno stupro del padre ed altre violenze di clan ad una donna che racconta con prosa orale, quasi omerica

## Trasgressori

**AA.VV.**

(pag **190 € 11**)

I vincitori del premio organizzato dalla Malatempora sul tema della 'trasgressione'. Dovevano essere 20 i migliori, ne abbiamo pubblicati 35, con racconti sotto le duemila parole. Un antologia della giovane narrativa più inquietante e inquieta.

## Racconti palermitani

di **E. Panebianco.**

(pag **120 € 8**)

Microracconti, flash, ritratti di giovani vecchi (mafiosi e civili). Momenti della città ritratta con furioso e impetuoso amore. Insomma, tutto quello che Camilleri non vi dirà mai ve lo dice questa brillante scrittrice, innamorata della sua città.

# controeconomia

## Per un'economia dal volto umano

di **D. De Simome.**

(pag **94 € 8**)

Come cambiare l'economia qui, ora e subito? Passare cioè da un'economia di guerra e di profitto ad una più giusta, equa solidale, decente? Come tagliare le unghie allo strapotere della finanza cieca, del WTO, FMI, BM, mastini del profitto a scapito di popoli interi? Legere e capire per sapere.

## Un milione al mese a tutti: subito!

di **D. De Simone.**

(pag **190 € 13**)

È possibile dare a tutti, ora e subito, un milione al mese. Ma proprio a tutti, come reddito di cittadinanza. Poi ciascuno di noi, ricco o povero, farà quel che vuole. Qui l'autore spiega come si può fare, come anzi si debbe fare, in un mondo dal lavoro sempre più precario.

**Dove andrà a finire l'economia dei ricchi?** di **D. De Simone**.
(pag **100** € **6**)

In parole semplici e chiare la storia della ricchezza, da Crasso, il primo grande ricco romano, a Bill Gates, l'ultimo grande ricco della new-economy. Con aneddoti e metafore, una storia di come l'economia e la dicotomia ricchi-troppo ricchi e poveri-troppo poveri vada cambiata.

**Un'altra moneta**
di **D. De Simone.**
(pag **160** € **9**)

Il nostro controeconomista spiega qui come può nascere un altra economia, non basata sul profitto e sul debito, ma sulla cooperazione e su un altro tipo di denaro, dando a tutti lavoro, dignità e un reddito di cittadinanza. Si può fare, ora: con le FAZ! (Financial Autonomous Zones)

## 1. HACKERS IN ITALIA

Storie vissute / l'ackeraggio di McLink / QSD & Itapac / Le prime azioni della criminalpol informatica (35 avvisi di garanzia) / La truffa del videotel / Italia CrackDown / Operazione Ice Trap.

## 2. UN PO' DI STORIA

Quando si comincia a parlare di Hackers / Cos'è un Hacker / Etica Hacker / Hacker, cracker, lammer...differenze

## 3. GLI HACKERS STORICI

Kevin Mitnick: *Il Condor* / John Draper: *Cap'n Crunch* / Kevin Poulsen: *Dark Dante* / Mark Abene / Tsutomu Shimomura / Richard Matthew Stallman: *il profeta del software libero* / Linus Torvalds: *nasce Linux* / Steve Wozniak & Steve Jobs: *La Apple* / Bill Gates: *Microsoft* Monstrum/ John Perry Barlow: *Eff foundation.*

## 4. HACKERS ROSA PINK

Ada Byron, Jude Milhon, Grace Hooper, Rena Tangens, Gigabyte, Movimento Pirati 3ª età.

**Maya:** Un corpo italiano, un'anima llanera, un cuore messicano, una mente indu', una libido cybernetika, una residenza nel cyberspace. Razza Klingon.
È la webmistress della malatempora.